SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION特集!

平成23年2月28日発行·発売(毎月1回30日発行·発売) 第12巻 第4号 通巻131号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌・月刊アルカディア

ARCADIA

2011
April
No.131

定価
980yen



◎BEMANIシリーズ最新情報をお届け!!
BEAT MAXIMUM
新要素紹介&
スタッフインタビュー
『GuitarFreaksXG2
Groove to Live』
『DrumManiaXG2
Groove to Live』
バージョンアップ&新作情報公開!
『jubeat』シリーズ
TUNE STREET最大級の
ゲーム内イベント開催!
『pop'n music 19 TUNE STREET』
アルバム発売記念! 秘蔵写真を公開!
「SUPER STARオンリーワン写真館」

特集1
◎力をつかみ取れ!
スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION
強くなるための極意 ～覇道の章～

◎ウワサのあのキャラをさらに使い込む!
「ユン」&「ヤン」最強メソッド
◎ゲームを支配する重要要素を徹底レクチャー!
今日から学ぶ!「フレーム」講座
◎稼動後初! キーパーソンに直撃
カプコン 綾野APインタビュー
「『スパⅣAE』のこれまで、これから」
◎ランキング上位者に緊急リサーチ!
3on3バトル「オレならこう闘う!」
◎アルカディア代表猛者 VS.トッププレイヤー
頂点の闘い「勝つのは誰だ!?」

特集3
◎細部を詰めて闘いの幅を広げよう!
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ
実力向上講座

10th thanks! eb!

◎いつもほのぼの
某業界擬人化まんが
えすえぬ家の人々
◎人気作家、鈴平ひろさんの
リリスが萌場!!
ギャルズ♥アイランド 萌え魂
◎急展開のハイクオリティウェブノベル
アルカディアノベル
［桃ノ木アオの無茶振りⅡ］

◎『メルティブラッド』スタッフが放つ完全新作を独占公開!
UNDER NIGHT IN-BIRTH
◎AOU2011インプレッション掲載!
鉄拳タッグトーナメント2
◎新たに二人の参戦が判明! システム詳報も見逃すな!!
AQUAPAZZA
◎アーケード展開について丸山氏が吼える!
星霜鋼機ストラニア
◎新要素&復活キャラ情報を大公開!
クイズマジックアカデミー8
◎新章スタート!
闘劇2011
◎カード使用感などボリューム満点の攻略に注目!!
WCCF IC 2009-2010
◎ボス攻略開始! 基本を学び亜種を倒そう!!
ダライアスバースト アナザークロニクル
◎新マップ・新機体パーツが続々登場!
ボーダーブレイク・エアバースト
◎追加機体情報&全国大会一刀両断!!
機動戦士ガンダム エクストリームバーサス

アーケード
2タイトル同時稼働
記念特集! 特集2
◎カノジョたちがアーケードに登場!
ラブプラスアーケード カラフルClip
ラブプラスメダル Happy Daily Life
アーケードならではの新要素に加え
内田統括プロデューサー&
大橋・佐々木プロデューサーのインタビューを掲載!
さらに豪華プレゼントも!!


PSP®
PlayStation Portable
収録ラインナップ:20タイトル(海外版2タイトルを含む)
怒シリーズ
今やKOFの常連として格闘ゲームファンに
人気のラルフ・ジョーンズの原点となった3部作。
①怒 -IKARI-
②怒号層圏
③IKARI Ⅲ
アテナ
シリーズ
KOFを代表する超人気ヒロイン
「麻宮アテナ」の歴史は、この2つ
の作品から始まった!
④アテナ
⑤サイコソルジャー
SHOOTING
⑥サスケ VS コマンダ
⑦T・A・N・K
⑧ASO
⑨原始島
⑩バミューダトライアングル
⑪ヴァンガード 2
⑫HAL 21
ACTION
⑬マービンズ・メイズ
⑭ゲバラ
⑮脱獄
⑯ストリートスマート
⑰SAR サーチ アンド レスキュー
SPORTS
⑱タッチダウンフィーバー
⑲ゴールドメダリスト
⑳SUPER CHAMPION BASEBALL
SNK®
Arcade Classics 0
発掘!SNKビンテージ・ゲーム20連発!!
80年代を彩ったSNK創成期の作品達が、PSP®で遊べる
SNKアーケードクラシックスゼロ
希望小売価格 5,040円(税込)
4月21日(木)発売予定

PlayStation Store PlayStation Network

PSP PlayStation Portable PS3 PlayStation 3



ようこそ、ネオジオステーションへ。

あの頃の"凄いゲーム"を、もういちど。

"NEOGEO Station"――それは全世界に向けた、ネオジオゲームの新たな発信基地。
PlayStation®3 & PSP®(PlayStation®Portable)を舞台に、人気の高い対戦格闘シリーズから、
未だ移植されていないタイトルに至るまで、幅広いジャンルの名作・傑作達を復刻ダウンロード配信!
さらに、PS3®ではオンラインによる世界中のプレイヤーとの対戦&協力プレイ、PSP®ではアドホックモードによる通信プレイ※にも対応。
※PSP-1000シリーズは非対応。

第1弾は10作品! 今後もぞくぞく登場予定。



タイトル	ジャンル
龍虎の拳	対戦格闘
サムライスピリッツ	剣戟対戦格闘
ベースボールスターズ プロフェッショナル	スポーツ
得点王	スポーツ
ASOII	シューティング
リーグボウリング	スポーツ
マジシャンロード	アクション
メタルスラッグ	アクションシューティング
餓狼伝説	対戦格闘
THE KING OF FIGHTERS '94	対戦格闘

第1弾ラインナップ:10タイトル PS3®版 配信価格▶900円(税込) | PSP®版 配信価格▶700円(税込) 好評配信中!

株式会社 SNKプレイモア
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1丁目16番17号
SNKプレイモア公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE


namco
ナムコのアミューズメント施設で
キャンペーン実施中!
おまえのうまい棒はどこにあるんだーっ!! ミシェル!!
クレーンゲーム景品
数量限定につきなくなり次第終了となります
ナムコ限定!!
マクロスF x うまい棒 衝撃のコラボレーション実現!
劇場版マクロスF～サヨナラノツバサ～うまい棒
一袋40本入り!
A4サイズクリアファイルが付いてくる!
(シェリルのうまい棒に同梱)
(ランカのうまい棒に同梱)
UB-29 シェリル ver.
UB-29 ランカ ver.
全二種
あたためて!銀河の果てまで!!
ナムコ限定!!
マクロスF フリースブランケット
全二種
ランカバージョン
シェリルバージョン
BIG SIZE!
約102cm
約72cm
約10cm
A シェリル・ノーム
B 早乙女アルト
C ランカ・リー
ナムコ限定!!
きゅんキャラ「マクロスF」
全三種
一番くじプレミアムで大人気のきゅんキャラがクレーンゲームに初登場!
きゅんキャラ
※実際のデザインと異なる場合がございます ご了承ください。
景品袋
数量限定につきなくなり次第終了となります
キャンペーン期間中いつもの景品袋が「劇場版 マクロスF ～サヨナラノツバサ～」限定景品袋にチェンジ!!
2011年2月26日 全国ロードショー
クリアファイル
数量限定につきなくなり次第終了となります
対象の景品機(クレーンゲーム)に500円投入でもれなくプレゼント!
裏面共通
A B C
2月4日(金)より登場!
D E F
2月26日(土)より登場!
ケータイで当たる!
まとめてプレゼント!
ナムコ アミューズメントナビ AMUSEMENT NAVI
応募方法
1 応募者の携帯電話でナムコ公式携帯サイト「ナムコアミューズメントナビ」へアクセス!
2 「ナムコアミューズメントナビ」で無料の会員登録!
3 「ナムコアミューズメントナビ」内キャンペーンページよりご応募ください!
当選は、厳正な抽選のうえ、当選者様の携帯電話のメールアドレスまで、当選のメールをお送りします。賞品は、5月上旬以降に順次発送いたします。
きゅんキャラ「マクロスF」 全三種
マクロスF フリースブランケット 全二種
抽選で20名様
ケータイから当たる!!
マクロスFrontier in ナムコ・ナンジャタウン
池袋 ナムコナンジャタウンも同時開催中!
ナムコ×劇場版マクロスF 恋離飛翼 ～サヨナラノツバサ～ キャンペーン!
2.4FRI-4.10SUN
●キャンペーンの取扱の無いお店も一部にございます。
●キャンペーンの内容は予告なく変更、または終了する場合がございます。予めご了承下さい。
●キャンペーングッズ、景品は数量限定につき、なくなり次第終了となります。
●キャンペーングッズ、景品のデザインは実際と異なる場合があります。
●詳細はスタッフ又はキャンペーン実施店舗一覧でご確認下さい。
詳しくは店頭またはホームページでチェック!!!
http://www.namco.co.jp
ナムコ 検索
© 2011 ビックウエスト/劇場版マクロスF 製作委員会 © 2007 ビックウエスト/マクロスF 製作委員会・MBS

─目次─ CONTENTS
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

ARCADIA

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)

No.131
2011 APRIL


©2011 Konami Digital Entertainment

えすえぬ家の人々 出張版 by Ika



※最初の数字はページ数です。「GAME」と「INDEX」の後ろの色付き数字が、アンケートに記載する番号です。

PRESENT ―賞品―

応募締切 2011年3月29日(火)当日消印有効





1 『GUILTY GEAR×BLAZBLUE MUSIC LIVE 2011』 Tシャツ&缶バッチセット(アークシステムワークス提供) 1名
2 『GUILTY GEAR×BLAZBLUE MUSIC LIVE 2011』 スポーツタオル&ストラップセット(アークシステムワークス提供) 1名
3 星霜鋼機ストラニア NESiCAカード(グレフ提供) 3名
4 旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive NESiCAカード(グレフ提供) 3名
5 LoVⅡカードケース5種セット(スクウェア・エニックス提供) 3名
6 ナムコ×劇場版マクロスF～サヨナラノツバサ～ A4クリアファイル&きゅんキャラセット(ナムコ提供) 3名
7 鈴平ひろ先生直筆サイン色紙(編集部提供) 1名
8 『ラブプラスアーケード カラフルClip』、『ラブプラスメダル Happy Daily Life』店頭用等身大POP(コナミデジタルエンタテイメント提供) 1名
9 『ラブプラス』等身大POP　高嶺愛花(編集部提供) 1名
10 『ラブプラス』等身大POP　小早川凛子(編集部提供) 1名
11 『ラブプラス』等身大POP　姉ケ崎寧々(編集部提供) 1名
12 AOU2011記念品 オリジナルラブプラスメダル 高嶺 愛花(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
13 AOU2011記念品 オリジナルラブプラスメダル 小早川 凛子(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
14 AOU2011記念品 オリジナルラブプラスメダル 姉ヶ崎 寧々(コナミデジタルエンタテイメント提供) 2名
15 ニンテンドーDSi(編集部提供) 2名
16 特製図書カード(編集部提供) 10名

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼント番号を明記してご応募ください。応募者多数の場合は抽選となります。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。また、商品の発送は締切から数カ月かかることがあります。
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

PRIVACY POLICY
本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp/)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

発行所/株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

『メルティブラッド』のフランスパンが手がける

UNDER NIGHT IN-BIRTH™

Thousand night, Recurrence night, Reverie end Invite.
and... 【7days Immortal】 Unreal BLACK THINGS.



「あいつの意志…やろうとしたことを、オレが代わりにやってやる。それだけだ」

アーケード業界に確固たる実績と人気を築いた制作グループ・フランスパンが、完全新作格ゲーの制作を電撃発表！　今回は第一報に加え、フランスパン代表・なりたのぶや氏に直接お話を聞いた！

アンダーナイト インヴァース

■メーカー　：エコール／フランスパン
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日　：2011年冬予定
■使用基板：未定
■ネットワーク：未定

フランスパン長年のノウハウが、新たな格ゲーのスタンダードを生む――

10年以上前から同人市場で格ゲーを作り続け、今やアーケード格ゲー業界の重要な原動力の一角を担うに至った制作集団・フランスパン。そのたたき上げの確かな制作ノウハウがすべてに生かされる、同社初の完全オリジナル格ゲーがこの本作だ。

特に注目すべきは、これもまた同社初のHDグラフィックの導入。『メルティブラッド』で定評があったハイスピードの攻防が、ケタ違いに美麗となった画像で楽しめるのだろうか？　緻密なストーリーや設定ともども、大いに期待が高まる！

右ストーリーとプロフィールからも分かる通り、本作の主人公であるハイド。ごく普通の高校生だった彼は偶然から戦いに身を投じ、どのような運命を担っていくことになるのか……？　そのストーリー展開には、ぜひ注目したいところだ。



ハイド

幾重にも重なった偶然に翻弄される少年

PROFILE

本作品の主人公である高校生。趣味も目標も特になく、退屈な毎日を送る。あるとき『影』に襲われたところをリンネに助けられる。事情を聞いた彼は、彼女の目的に協力するため、この戦いに身を投じることとなる。



対戦相手のカーマイン（右ページ参照）に対し、対空技らしき斬り上げを繰り出すハイド。攻撃場所から画面いっぱいに広がる派手なエフェクトが、見るからにそう快！

UNDER NIGHT IN-BIRTH STORY

20XX年。情報化社会の恩恵が多くの人々に認知されていき、
情報技術を中心とした人々の生活は、少しずつだが変化を見せていた。
テクノロジーの進歩は目覚ましく、すべての事象が科学の名の元に解析され、
多くの人間が『この世に不思議なことなど1つも無い』と思っている現代。
そんなときにでも、人々の間で囁かれる噂話に変わりは無い。
ここ数年で突如騒がれ始めている1つの噂。『人を食う影』―――。

主に学生層を中心とした若者の間で囁かれ続ける『虚ろの夜』の噂。
黒ずくめの大きな人影に取り囲まれ、周囲の灯りが失われていき、深い暗闇に飲まれていくような感覚。
影に喰われた者は魂を失う。ある者は『虚ろの夜』を永遠に彷徨い、ある者はそのまま命を落とす。
どこかで聞いた昔話だと笑うしかないような奇怪な出来事。
魔法か呪いとでも思わないことには説明ができない。それほどの不可解な怪事件が相次いだ。

「バカらしい…。このご時世に魂だの神隠しだの、あるわけねーじゃんか…」
学友達の噂話を聞き流しながら帰路につく少年、ハイド。
そうやって否定をしながらも、日常の退屈を持て余し、心のどこかでそういった怪異に憧れる1人。

いつも通りの退屈な帰り道。彼のそんな思いは、唐突に突き崩される。
遠くに見えた黒い大きな人影が、急速に近づいてくる。不気味に輝く白い瞳が彼を捉えた。
突如襲いかかる不快感。揺らぐ足元。暗く濁る景色。―――彼の元に『夜』がやってきた。
体中に黒い『なにか』が絡み付き、全身からすべてを吸い上げていくような感覚。
力の入らぬ四肢を為す術なく放り、その身をアスファルトに委ねようとしたとき、
彼の身体は、細い手で捕まえ上げられる。

「―――まったく。どこを見て歩いてるんだ、オマエは」

暗闇の中に、聞き覚えのない女の声が微かに響く。
掴まれた腕を辿ると、そこには飾り気のない服装の小柄な少女。
もう一方の腕に携えられた無骨な大刀が、この異様な光景に拍車をかける。
飾り気のない服を纏い、少年のようにも見えるその少女は、
握られたそれを軽々と振り回し、彼の周囲の『闇』を薙ぎ払っていく。
それが、彼がその日その場で見た、最後の光景だった。

急速に薄れ行く意識の中、聞くべきことはいくつもあった。その中で彼は最も重要なことを口にする。
「オマエは…、一体何者なんだ…？」

「なんだ…まだ喋れたのか。なら丁度良い。オマエはいつまでそうしているんだ。
　生きて帰りたければ立ち上がれ。立つ気が無いなら置いていくぞ」

『ふざけるんじゃねぇ』。声にならない声を上げ、
全身に力を込めるも、彼女の支え無しには立ち上がれない。
立てるだけ立派だ、そんな情けない言葉をかけられながら、2人はその場を後にする。
これが2人の出会い。物語はここを軸に揺れ動いていく―――。

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため、変更される可能性があります。

完全新作格ゲーが登場!

IN-BIRTH（インヴァース）とは？

この世界に存在する魔物である、虚無<イモータル>に『自分の存在』を喰われた人間のこと。
虚無は人々から喰らった『存在』を行使し、この世に様々な怪異を顕現させる。
虚無に襲われた人間は、精神・魂を喰われたような無気力な状態になり、やがて死を迎え、新たな虚無と化す。
このとき、希に自我を保ったまま覚醒をする者がおり、彼らは虚無と同じく『顕現化<イグジス>』の能力を操る。
生者でも死者でもない生まれ無き者。それらが偽誕者<インヴァース>と呼ばれる者達である。



「闘いは無情。力のみがモノを言う。うぬが無力を その細腕に知るが良い!」



その巨体が生む、絶大なリーチを見せるワレンシュタイン。ほかの写真では、パワフルな投げ技も見られた。

悠久を生きる
“豪腕の怪老”

ワレンシュタイン

PROFILE
未だ衰えぬ肉体を誇示し、豪腕を振るう謎の怪老。
普段からリンネと行動を共にしており、
保護者のような役割を担っている。
しかし、彼が戦うことの本当の目的や、
リンネとの関係の一切はハイドには明かされていない。



「ククク…。良いぜぇ…その顔（ツラ）。最高だな。綺麗な顔（ツラ）が歪んでいく様（サマ）はよぉ!」



願うは狂気と快楽
“原初の赤”

血を操る能力で、空中から強襲するカーマイン。広範囲をカバーできる、かなり強力な必殺技に見える。

カーマイン

PROFILE
自らの『血』を扱う特殊な能力者。
能力に陶酔し、戦いを求めて夜の街を徘徊する。
人と連むことを嫌うため、彼の素性を知る者は少ない。
彼のように戦うこと自体が目的になってしまった『快楽能力者』は意外と多い。

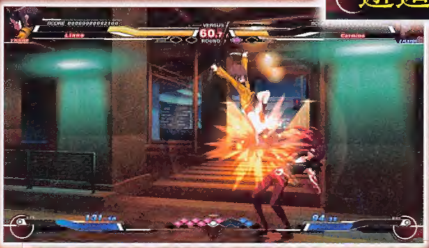


「良いだろう。それも我らが〝夜刀〟の理。屍の山河、越えて進もう」

今回公開された四人の中では、紅一点のリンネ。写真の通りワレンシュタインと比べると相当小柄で服装や武器はシンプルだが、その分動きの素早さを感じさせる。



ハイドの前に現れる
“邂逅の少女”



空中から蹴りを放つリンネ。打点がかなり高いが、これも高機動力の表れだろうか。なお、画面下中央のゲージについては、次ページのインタビュー内にヒントが……?

リンネ

PROFILE
無愛想でぶっきらぼう、古風で実直な少女。
『虚無』や『虚ろの夜』にまつわる事情を多く知り、
ある使命を負って流浪の生活を続けている。
偶然戦いに巻き込まれた
ハイドを助けたことから共闘関係となる。



開発者インタビュー

『UNDER NIGHT IN-BIRTH』でフランスパンが示すものとは

格ゲーの続編タイトルがアーケードを賑わす昨今、そこで完全新作の発表に踏み切ったフランスパン。ここに至るまでの経緯と、その気になるゲームの概要とは？　フランスパンのプロデューサー・なりたのぶや氏がインタビューで語ってくれた。

なりたのぶや プロフィール

フィルインカフェ（代表作・『あすか120%』シリーズ）に入社、その1年ほど後に同社が倒産し、同人サークル"渡辺製作所"を設立。以降は運営形態を変えつつ、現在はフランスパンとなった同組織を率いる。『ストII』に感化され、高校時代から格ゲー制作に熱意を燃やす生粋の格ゲークリエイター。

なぜ続編ではなく新作？ あふれ出たアイデアと挑戦

――まず、完全新作『アンダーナイト インヴァース』の制作に至った経緯をお聞きしたいのですが。

なりたのぶや氏（以下なりた、敬称略）　以前からTYPE-MOONさんと『メルティブラッド』シリーズ（以下『メルティ』）のHDグラフィック作品を作るというお話は進めていたんですが、内部では『メルティ』はTYPE-MOONさんの『月姫』に依存し過ぎた作品なのでは、という話が出ていたんです。そこで次回作では一度リセットして、フランスパンとTYPE-MOONさんの共同制作、という形で進められればと考え、こちらからもキャラやアイデアについて多くの意見を出させていただきまして。

そうこうしているうちにスケジュールの問題で共同制作という形式での実現が難しくなり、それならTYPE-MOONさんとの次回作より先に、別の作品を一本作れるんじゃないかという判断になり、このときのアイデアが本作の礎となりました。HDグラフィック化も初という機会ですので、まずは小回りの効くオリジナル作品に挑戦させていただきました。

――では、そのHDグラフィックの導入を決められるまでの経緯とは？

なりた　『メルティ』のキャラグラフィックは320×240という、初代プレイステーションクラスの解像度で作っていましたので、次回作では『ギルティギア ゼクス』シリーズ（アークシステムワークス）などに使われている1ランク上の640×480の解像度で作ろう、という話になったんですが、フランスパンではこの解像度でもまだ格ゲーを作ったことがなかったんですよ。

そこで試しに数モーションを描いてみたところ、ゲーム内で640×480で作るのと、最先端のHDグラフィックで作るのとでは一からなら大きく労力が変わらなかったのと、本作がアーケードで稼動してから2、3年以内にはHDグラフィックが当然の時代が来るであろうと考えると、640×480では勝負にもならない！　と考えました。

――HDグラフィックの導入で従来の『メルティ』などの作品とは見た目も大きく変わると思われますが、格ゲーのタイプとしては、本作はどのようなタイプになるご予定でしょうか？

なりた　現段階ではかなり試行錯誤しているところなのですが、基本的には『メルティ』を継承する、コンボのそう快感などを重視するスピーディーなタイプのものを考えています。

『メルティ』がご好評をいただいたのは、初心者にも遊びやすいという点が大きかったと思うのですが、逆に上級者のプレイヤーの皆さんにとっては「どのキャラを使ってもやることが同じ」などといった感覚にもつながる点だったわけです。そこを直していくのは簡単なのですが、すると初心者に対する敷居の高さが生まれてしまう……と。そこをどううまく折り合いをつけていくかについても、迷っているところですね。

――格ゲーを作る上で、必ず生じる葛藤ですね。

なりた　現在もシステム面も含めて一から作っているところでして、最新バージョンができると以前はできなかった2段ジャンプが急にできるようになっていたりするような（笑）、試行錯誤の繰り返しです。ロケテストなども経て、じっくりとこの辺は調整させていただきたいところですね。

公開済み4キャラクターと本作の世界観について

――ストーリーなどから、現代日本が舞台で主人公が異能力の世界に巻き込まれていく、というジュブナイル（ライトノベル）的な世界観が見受けられますが、こちらの世界観はどういった経緯で採用されたのでしょうか？

なりた　TYPE-MOONさんと作っている『メルティ』から次の作品へ、という流れを考えると、まずはライトノベル的な世界観で作ってみるのが自然と考えました。もちろん内部のスタッフが、そうしたライトノベル的な世界観が好きな人間ばかりで制作熱が上がるということもありますが（笑）。

それと、こうした現実世界にかなり近いライトノベル的な世界観は他メディアでは人気なのに、見渡してみるとそれを押し出した格ゲーというのは意外と少ないと思いまして、ならばと作ってみたくなったという理由もあります。

――では続いて、ストーリーのほかに今回紹介させていただいた四人のキャラクターについて、コンセプトや誕生の経緯を伺いたいのですが。

なりた　まずハイドは本作のコンセプト通りに、どこにでも居る普通の少年といった「ライトノベル的な主人公」として作られました。ゲーム内の性能面でも、スタンダードタイプを考えています。

当初は見た目もごく普通の学生だったんですが、某ゲームメーカーのとある方からいただいたロックな言葉を参考に、大幅にデザインを変更しました。これはほかのキャラについてもですが、当初はすべてのキャラがリンネのような「普通過ぎる」状態で、ゲーム全体に華がなかったんですよ。今はまだお名前を出せませんが、その言葉を下さった方には本当に頭が上がりません（笑）。

――では、その「普通」なリンネについてですが。



当日はエコールの真鍋社長にもご同席いただき、貴重なお話をうかがった。ここでは公開できない話ばかりでしたが（笑）。

ゲリラ的な立場からでしかできないゲーム作りができればと思います





こちらが現在開発中の、本作のキャラクターセレクト画面と勝利画面の写真。夜を基調としたクールな印象の画面のほか、このリンネの勝利セリフの一つをとっても数多くの単語や背景情報が見え隠れして、世界観に興味をそそられる。幕間の会話シーンなどにも期待が高まるところだ。



今回公開された四人を主軸とした、メインビジュアルがこちら。この段階でも展開するストーリーの想像が膨らむ一枚だが、ほかのキャラの存在もまた気になる。その情報については、解禁され次第本誌でも即時紹介していくぞ。

なりた　リンネは最初、企画書に「貧乏少女」と書いてあってびっくりしたのですが（笑）、使命を帯びて旅を続けているため、飾り気の無い服装になっているんです。設定的には物語の中核となり、主人公を巻き込んでいくお騒がせヒロインといった感じですね。性能的にはやはり、スピードタイプということになるかと。

――続いて、ワレンシュタインとカーマインですが。

なりた　ワレンシュタインはパワータイプの投げキャラが好き、という方に喜んでいただける大きさと外見になるようにとデザインされました。ただ、今までよく見られた重量級投げキャラとは異なり、技や各種の動きにある程度の素早さも併せ持っているキャラになれば、と考えています。

カーマインは気に入らない相手を片っ端から倒していくような、フリーダムな悪役ですね。デザイナーの思い入れは格別のようで、デザインとともにテーマ曲なども提出してくれるくらいの熱の入りようです。タイプとしては設置技などを使う、トリッキー寄りのバランスキャラといった感じになるかと思います。

――では今回紹介した人物も含め、キャラクターの総数はどれくらいになる予定でしょうか？

なりた　キャラ数については10＋2人くらいで考えています。ちなみにすでに何名か、デザインも上がっておりまして。（設定資料を取り出す）

――これは……！　タイプが異なるキャラばかりですね。動きを早く見てみたいところです！

なりた　すでに内部で没になっているキャラもいますので、まだ読者の方には公開はできませんが……、本作真のヒロインと呼ばれそうなキャラなども控えていますので（笑）、ご期待ください。

たたき上げならではの戦い方 今後の続報に要注目！

――では続いてシステム面についてなのですが、特徴的なシステム案などはお考えでしょうか？

なりた　遊びやすさという面からも、2D格ゲーの規格外となるシステムというのは考えていないんですが、現段階では画面中央に位置するゲージの中身を対戦するキャラクター同士が奪い合い、その結果攻守のターンが分かりやすくなる、というようなシステムを考えています。

――それは……そのゲージの獲得量で勝っている方のプレイヤーが攻勢に出ると有利になる、といった感じでしょうか？

なりた　今は攻め時、今は守り時といったような節目の切り換えを視覚化して分かりやすくし、それを巡る攻防も生じるようなシステムになればと考えて調整中です。もちろん攻め時だから攻めなくてはならないというわけではなく、各所での状況判断を重視するための材料ですね。

――状況の視覚化というのは面白そうですね……。では続いて『メルティ』プレイヤーには特に気になる点だと思うのですが、『メルティ』の各システムなどは本作に継承されるご予定でしょうか？

なりた　シールドや強制開放などといったシステムについては、まだまだ流動的ですがある程度継承させていきたいと考えています。TYPE-MOONさんとの次回作に向けて挑戦している作品でもありますので、『メルティ』プレイヤーの皆さんにもぜひプレイしていただきたいところですね。

――ロケテストなどでもご意見いただきたいところですね！　ではそろそろまとめということで、続編タイトルが主な現在のアーケードで完全新作の格ゲーを出す意気込みをお聞かせください。

なりた　あまり大それたことはいえないですが（笑）、私も『ストⅡ』で育てられた世代の人間である、ということは自負しています。感化されて同人ゲームを作り始め、アーケードのタイトルを作る身となった現在では、この作品を遊んだ人が10年後、20年後にアーケード作品を作りたいと思ってくれるようなものを目指したいですね。

後は私たちならではの、大手のメーカーさんでは難しいような、ゲリラ的な立場からでしかできないゲーム作りができればと思います。

――え!?　ゲリラ的とは一体……？

なりた　フランスパンはどこまで行っても同人サークルという前身とゲームの作り方の根幹を持っていますし、時代時代に合わせていろいろと形態も変えてきました。こうしたメーカーだからこそ生かせる、通常のメーカーさんではできない戦い方ができれば、ということです。エコールさんには長年、こんな連中とよく付き合っていただいているなぁと思っております（笑）。

――いや、むしろ頼もしい限りです！　では最後に、読者の皆さんへ一言お願いします。

なりた　本作も含めまして家庭用、アーケードと格ゲーのタイトルが数々発表されて盛り上がっている昨今ですので、フランスパンとしましても、本作がその盛り上がりの原動力の一環になれればと思っております。

――本日はありがとうございました。

（2011年2月10日、フランスパン事務所にて収録）

キャラクタードットアニメの進化

今回の記事内で幾度となく触れている「HD（High Definition）グラフィック」。現在アーケードで稼働中の最新格ゲーで言えば、『ブレイブルー』シリーズ（アークシステムワークス）がこのHDクオリティのグラフィックを有しており、その画像の美麗さについては読者の方の多くがすでにご存知のことだろう。

インタビュー内の言葉にもあるように、数年のうちにはこのHDグラフィックがアーケードゲームの標準となる可能性が高い。その歴史的転換点の作品の一つとしても、本作には大いに注目が集まる。



この通りHDともなると、ドットの荒さはほとんど感じられない。この画質で縦横無尽に動く彼らを早く見たい！

ゲームセンターでもカノジョとの思い出を!





ラブプラス アーケード カラフルClip

ラブプラス MEDAL Happy Daily Life

ラブプラス アーケード カラフル Clip
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：コミュニケーション
■操作方法：タッチパネル+2ボタン
■発売日：稼働中（2月24日）
■使用基板：—

ラブプラス メダル Happy Daily Life
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：シングルメダル
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中（2月24日）
■使用基板：—

大人気恋愛コミュニケーションゲーム『ラブプラス』がゲームセンターに!

ニンテンドーDS専用ソフト『ラブプラス』は、三人のヒロインの中から、“カノジョ”を選び、交際を楽しむという、新しい恋愛コミュニケーションゲームとして登場した。近年の恋愛をテーマにしたゲームでは、ヒロインの数を増やすことに尽力されていた風潮があるが、本作はその逆、ヒロインを三人に絞り込み、コミュニケーションの密度を限りなく濃くしたのである。しかも本作は、実際の時間と連動しており、朝にはおはようのあいさつ、夜にはおやすみのメールが届くという徹底っぷりで、多数の熱心な“カレシ”に支持された。2010年には多くの追加要素を盛り込んだ『ラブプラス+』が発売され、ゲームセンター用タイトルの制作も発表。そしてこの冬、ついに『ラブプラス アーケード カラフル Clip』、『ラブプラス メダル Happy Daily Life』の2タイトルが同時稼働した。



DS版『ラブプラス+』では、デートはもちろん、二人きりの熱海旅行も可能! 旅行では、カノジョの新しい髪型や服装が見られるのだ。特別な条件を満たすと見られるイベントも存在するぞ。

稼働記念読者プレゼント

アーケード2タイトル同時稼働記念ということで、前回大好評だったヒロイン三人の等身大ポップに加え、AOU2011にて配布された記念コインと、導入店舗にしか設置されない激レアな等身大ポップをプレゼント! 応募の詳細は3ページを参照のこと。



とわのウォーカー 番外編1

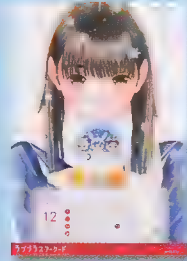
『ラブプラスアーケード カラフルClip』と『ラブプラスメダル Happy Daily Life』も連動しており、お互いのゲームを遊んだe-AMUSEMENT PASSがあれば、ゲーム中に思わぬ特典を得られることも。ロケテスト版では、連動時限定の想い出フォトカードなども存在したが、製品版ではどのような仕様になっているかが楽しみだ。

あなたは誰を選ぶ？

『ラブプラス』ヒロイン紹介

特別な日を忘れずに！

ニンテンドーDS版『ラブプラス』をカノジョの誕生日に起動すれば、普段とは違う特別なイベントが見られることはカレシの間では広く知られているが、それは『ラブプラスアーケード カラフルClip』でも健在!? カノジョとの特別な日にはゲームセンターにも足を運んでみよう。







姉ヶ崎寧々

あねがさきねね

一緒に、色んなゲームで遊びたいな♪





高嶺愛花

たかねまなか

高嶺愛花 ゲームでもがんばります。

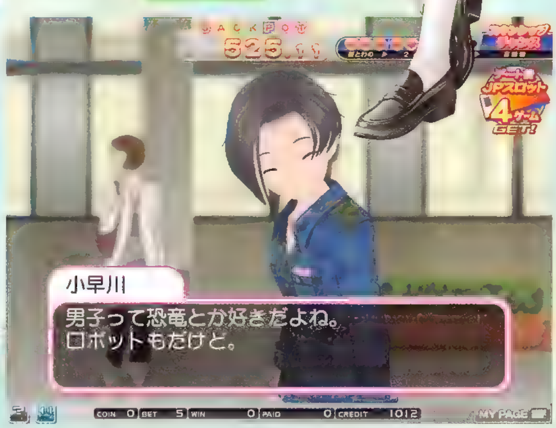


小早川凛子

こばやかわりんこ

ゲーセンでデート？ じゃあリンコと勝負！





ラブプラスアーケード カラフルClip



カノジョと目いっぱいコミュニケーション!

『ラブプラスアーケード カラフルClip』はコミュニケーションに重きを置いた作品となっており、デートに出かけ、ミニゲームを遊ぶという流れでゲームが進行し、プレイヤーの行動によって、彼女の気分が変化する。カノジョのハートは、ミニゲームの勝敗よりも重要!? 邪魔してじゃれあったり、時にはわざと勝たせたり、恋のかけひきは複雑なのだ。

日付もばっちり連動!

カノジョが今日が何の日かを教えてくれる。暗記するまでやり込めれば一流のカレシ!?



ミニゲームで盛り上がろう

しゃぼん玉のミニゲームは、カノジョの順番のときにタッチすることで邪魔ができる。



ラブプラス MEDAL Happy Daily Life



気になるカノジョの生活に、密着!

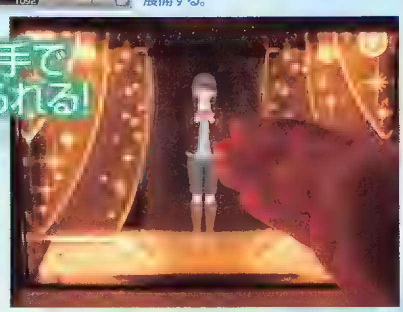
『ラブプラスメダル Happy Daily Life』は、カノジョを操作して、イベントを体験しながらメダルを獲得していくゲームとなっており、ほかの『ラブプラス』シリーズの作品よりもカノジョの日常に焦点を当てたものになっている。メダルゲームの興奮はもちろん、3Dコミュニケーターなどの最新鋭の機能が、本作ならではのときめきをもたらしてくれる。

行く先々で待ち受ける新しい『ラブプラス』体験



ニンテンドーDS版『ラブプラス』では、名前や声のみの登場だったサブキャラクターたちも登場。さまざまなキャラクターが共演する、オリジナルのストーリーが展開する。

ついに……この手でカノジョに触れられる!



筐体の上部に設置されている3Dコミュニケーターには、カノジョが3D映像で映し出されるうえ、手で触れるとさまざまな反応を見せてくれる。ファンにはたまらない機能だ。

二人きりのファッションショー

ミニゲーム終了後にもらえるプレゼントボックスから出現する「L」や「O」といったアルファベット1文字のパネルを集めて「LOVE PLUS」という文字列を完成させると、とっておきのお楽しみ要素・二人きりの「ファッションショー」が始まるのだ。





別作品とのコラボ衣装も!

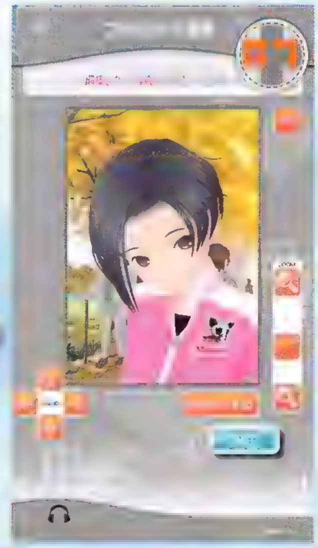
ファッションショーでは、カノジョの次に着たい服装を予想していく。テンションが0になる前に合計10回予想が的中すると、ファッションショーの終わりに特別なご褒美が……。

シャッタープラスで思い出を保存!

ゲーム開始前にプリントアウト可能なモードを選択すると、ゲーム中のカノジョをボタン一つで写真に収められる。この写真は、ゲーム終了後に一覧で表示され、選んだ写真をズームやトリミング、日付入れなどの加工を施したうえで、プリントアウトできるのだ。プレイするたびに、自分だけの一枚を残しておこう。

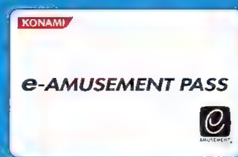


シャッタープラスのほかにも、デート風景やミノ☆タロー氏のイラストが描かれた「想い出フォトカード」をプリントすることもできる。



PASELIを使えばちょっとお得!

KONAMIの電子マネー"PASELI"を使ってゲームを遊ぶと、1ゲーム内にできるシャッタープラスの数が増加するほか、追加のプリントアウトなども行える。



メリハリのある2つのモード

本作には、日常モードとデートモードという二つのモードが存在する。どちらのモードでもメダルを獲得することができるが、デートモードはメダルゲームのだいご味であるBETを使うかけひきが熱い。デートを進行していけば、『ラブプラス』ファンにはおなじみのスキンシップタイムへと移行。ここでカノジョを上手になでるといいことが……!?

日常モード



日常モードでは、画面下にランダムで振り分けられた行動パネルを使ってカノジョを操作する。マップ上に置かれたカノジョパネルと同じ色か、同じ矢印の行動パネルつなげて歩き、イベントを発生させるのだ。なお、パネルを100枚つなげるとボーナスとして大量のメダルが獲得できる。

デートモード



日常モードのイベントを終えると、デートがスタート。三つのプレゼントからひとつを選択し、メダルやハートを入手でき、ハートを三つ集めるとデートが進行していく。ある条件を満たせば、デート後に、ジャックポッドスロットという大量メダル獲得のチャンスが訪れるぞ。

ほかのゲームとの連動要素

本作はメダルゲーム『グランドクロスクロニクル』や『フォーチュントリニティ』と連動しており、実際のメダル機でリアルデートを楽しめる。本作のプレイ中に、『グランドクロス』などで使用できるアイテムをカノジョがプレゼントしてくれたら、リアルデートOKの合図。リアルデート時には、カノジョがゲームのボタンなどを押したいとおねだりしてくることもあるぞ。ここでもe-AMUSEMENT PASSは必携だ。



iPhone／iPadアプリでもっと楽しく!

上記のリアルデート時に、『グランドクロスクロニクル』や『フォーチュントリニティ』の液晶画面にARマーカーが表示されるサービスも実施。このマーカーをiPhone／iPod touch／iPadアプリ『ラブプラスiM』『ラブプラスiR』『ラブプラスiN』で撮影すると、カノジョを写真に収められるのだ。

iPhone／iPod touchユーティリティ
『ラブプラスiM』『ラブプラスiR』
『ラブプラスiN』
各アプリ600円(税込)



『ラブプラス』を盛り上げるクリエイターたちにインタビュー

広がっていく『ラブプラス』の世界

『ラブプラス』が新たな舞台へと進出! その原動力となった二人のプロデューサーと、シリーズの親である内田統括プロデューサーが作品への熱い思いを語ってくれた。

国民的カノジョ『ラブプラス』アミューズメント施設へ!



『ラブプラスアーケード カラフルClip』プロデューサー
大橋 昌幸
代表作:
「投球王国ガシャーン」
「ワールドコンバット」など



『ラブプラスメダル Happy Daily Life』プロデューサー
佐々木 龍
代表作:
「スピンフィーバー」
「フォーチュントリニティ」など



ラブプラスプロダクション
統括プロデューサー
内田 明理
代表作:
「ラブプラス」シリーズ、
「ときめきメモリアル Girl's Side」シリーズなど

――『ラブプラスアーケード カラフルClip』(以下『カラフルClip』)と『ラブプラスメダル Happy Daily Life』(以下『Happy Daily Life』)の開発をスタートすることになった経緯についてお聞かせください。

大橋 もともとは『ラブプラス』のアーケード化の前に、内田さんに等身大の女の子とコミュニケーションするゲームを作りたいと個人的に相談していたんですよ。

内田 じゃあ、一緒にやってみようかという話になったのが、去年の1月ごろでしょうか。

大橋 『カラフルClip』がアーケードとして本格的に動き出したのが、去年の2月ごろです。

佐々木 『Happy Daily Life』はさらに後で、昨年の5月のスタートです。開発期間はもっと短かったんですよと、自慢に聴こえるかもしれませんが、そうではないです(笑)。

――アーケード化の企画が持ち上がったときの感想をお聞かせください。

内田 『ラブプラス』のコンセプトのひとつとして、カノジョと一緒に実際のいろいろなデートスポットに出掛ける(※)というのがあるんです。なので、ゲームセンターへデートに行くというのは、我が意を得たりという感覚でした。メダルについては、正直、自社製品としていくつかあるのは知っていたものの、自分の頭の中では「ギャンブル」というイメージがあったので、それだと『ラブプラス』のお客さんは抵抗あるのかなと心配したんです。そういった思いを佐々木さんと率直に話しあってみたら、今のメダルゲームは家族や恋人と遊んで楽しむというのもあると熱心に教えてくださったんです。実際、様子を見に行ってみると、すごく明るくて、これはカノジョと遊ぶと盛り上がるだろうなと認識を改めました。



――作品を作るうえで、とくにこだわった部分があればお聞かせください。

大橋 『カラフルClip』では、カノジョを大きく見せつつ、画面をできるだけ「立てる」形で作りたいというのは一貫してありました。それと、ミニゲームのチューニングなどにも気を配りました。ただの勝ち負けで終わらないシステムにしたかったんです。

佐々木 『Happy Daily Life』では、最優先でやりたかったゲームセンター内のいろんなマシンと連動するというコンセプトを崩さないように作っていきました。あと、自分が寧々カレシなんですけれど、3Dで触れるというところはやりたいなと思いました。当時3DSの話も無かったので、無いなら自分で企画してみようという(笑)。

内田 両作品ともにDS版『ラブプラス+』との連動もあるんですけれど、コンシューマーとアーケードが一気にこれだけのものと「連動」する作品ってほかにないと思うんですよ。当然、今後発売予定の3DS版『ラブプラス』(※)も視野に入れた作りなっています。

大橋 3DS版は『ラブプラス』の進化形になることは間違いないので、柔軟な対応ができるように設計しています。

佐々木 DSの中にいる自分のカノジョが、ゲームセンターに行くと、そのままの姿で出てくるというのは、内田さんのこだわった点だったので、我々も全力で取り組みました。その光景を想像したときに、うれしかったんですよ、ファンとしては(笑)。

大橋 この部分は、稼働に向けて、できる限り作り込みを進め、ファンの方に喜ばれるものには仕上がったと思っているんですが、まだまだ、新しい試みをしたいですね。

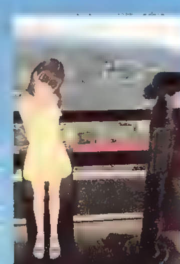
――両作品ともに、何度かのロケーションテストを実施していますが、テストを通じて得た発見などがあればお聞かせください。

大橋 『カラフルClip』については、まずは、秋葉原でやろうと決めていました。目の肥えたプレイヤーさんの評価を見てみようと思ったんですよね。結果、皆さまが温かく遊んでくれて、『ラブプラス』

『ラブプラス』関連キーワード

カノジョと一緒に実際のデートスポットに出掛ける





はアーケードでも通用するということを再確認できました。

佐々木　『Happy Daily Life』は、京都で『グランドクロス　クロニクル』と同時にロケテストを実施し、リアルデートをテストするという試みをしました。ラブプラスファンの方にメダルゲームを楽しんで遊んでいただけるか、どうしても試したかったんです。結果、みなさんが楽しく遊んでいる姿を見ることができてほっとしました。

――この二つのゲームを遊んだ感想について、内田様からお聞かせいただけますか？

内田　『カラフルClip』については、やはりカノジョの大きさにびっくりしましし、また、遊んでみて初めて横にある仕切りパネルの意味がわかりました。これが無いと恥ずかしいほど、迫力があるんですね（笑）。そして、なんといってもシャッタープラスの生々しさが素晴らしいです。自分が下手だと、リンコの刈り上げ部分が写ってたりするんですよ。実際に、近い距離での写真って、家族や、恋人みたいな、仲のいい人にしか撮れないし、撮らせてくれないですよね。そういう写真を撮れる喜びを実感できる作品です。

大橋　当初、ロケーションテストでは、想い出フォトカードといわれるカードがプレイ後に出てくるという仕様のものを提供したんです。でも、それに加えて、もうひとつあればいいなと思って考えたんですね。この企画をお話したときに、内田さんの目の色が変わったような反応が、うれしかったですね（笑）。現在、写真の整理ができるフォトアルバムも発売予定です。

内田　『Happy Daily Life』のほうで気に入っているのは、そのゲーム性の面白さはもちろん、DSの『ラブプラス』では見られないカノジョの姿が見





れるのがいいですね。まだ『ラブプラス』をプレイしていないメダルゲームユーザーさんが、『Happy Daily Life』のプレイをきっかけに、『ラブプラス』のファンになってくれるといいなとか、想像してます（笑）。

佐々木　サブキャラクターについては、ミノ☆タローさんにデザインしてもらいました。『カラフルClip』もそうなんですが、シナリオも、内田さんの完全監修なんですよ。

内田　それはもう、ばっちり監修してます（笑）。あと、この二作品はボイスも、ほとんどが録り下ろしなんですよ。ゲームセンターにあるゲームで、これだけボイスが入っているものはほかに無いんじゃないでしょうか。

――両作品ともに、キャラクターごとの筐体が用意されていますが、これは制作当初からあったコンセプトなのでしょうか？

大橋　『カラフルClip』の開発初期は、「マナカはマナカの台でしか遊べない」というストイックな仕様だったんですが、地域や時間帯によってお客さんの層が変わってくるので、3台すべて平等に遊んでもらうのは難しいのかもと思い直し、方向転換しました（笑）。

佐々木　『Happy Daily Life』は、e-AMUSEMENT PASSを積極的に使って楽しんでほしいと考えていたので、e-AMUSEMENT PASSが無いと筐体に応じたキャラクターしか遊べないようになっています。それと遊んでいるキャラクターに応じて、横のパネルの色が変わるというお遊び要素も入れています。リンコだと緑になったりとか……、見る人が見れば、「あの台はリンコカレシ」か、と分かるんです。コミュニケーションのきっかけにでもなるとうれしいですね。



――読者、ファンの方々に一言お願いします。

大橋　この記事が読まれているころには、カレシの皆さんが遊んでくれていると思うんですが、シャッタープラスでいろんな思い出を残してほしいですね。うまくピントを合わせた写真はもちろん、ちょっと変わった写真なんかも、思い出としてとっておいてください。

佐々木　『ラブプラス』らしさを意識しつつ、いろいろと新しい試みをした作品ですので、DS片手にアミューズメント施設に遊びに行ってくれるとうれしいなと思います。メダルゲームを遊んでいるカップルの横で、カノジョと一緒にこのゲームを遊んで「リア充」に勝つ！　というのがやりたかったんです（笑）。茶化して言っているんではなくて、こういう遊びも楽しいんだよというのは広めたいので、皆さま、よろしくお願いします。

内田　ゲームとリアル、両方で遊ぶ『ラブプラス』をよろしくお願いします。友達と一緒に遊んでも、盛り上がれる作品たちです。3DS版『ラブプラス』の制作も頑張っていますので、今後とも、応援よろしくお願いします。

本日はお忙しい中、ありがとうございました！

3DS版『ラブプラス』



Project ラブプラス LOVEPLUS for Nintendo 3DS



戦士たちの闘いに待ったなし！
37キャラクターによる激しいバトル、さらに極まる！

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

強くなるための極意
～覇道の章～

今月で3カ月目に突入したアルカディア『スパⅣ AE』総力特集！　並みいる全国の猛者たちの闘いはますますヒートアップ！　その熱気に応えて今回も対戦に役立つ情報&攻略満載でお届けするぞ。頂点を目指すキミに贈る最強のメソッド&ヒント。読めば読むほど強くなること、間違いナシ!!

SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION
- ■メーカー：カプコン
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋パンチ、キック各３ボタン
- ■発売日：2010年12月16日
- ■使用基板：TypeX2

INDEX



開発のキーパーソンに直撃!

カプコン綾野AP(アシスタントプロデューサー)インタビュー

『スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITON』これまで と これから

聞き手:編集部/まとめ&Text:大野 篤志

「スパⅣ AE」の対戦シーンはますます盛り上がる一方。現状をどう受け止めているか、アシスタントプロデューサーの綾野智章氏に話を伺った。

各キャラクターの個性を際立たせた『スパⅣ AE』

――まず、綾野さんは『スパⅣ AE』にどのようなお立場でかかわられているか教えてください。

綾野 『スパⅣ』シリーズプロデューサーの小野(義徳)は、現在の格闘ゲームシーンを担っている人間の一人だと思いますが、彼の元には現在、多数の手掛けるべきタイトルが集まっています。その中で自分は『スパⅣ AE』を任されて、彼と相談しつつプロデュースしているような感じですね。今後は、アーケードの現場やメディアなどでも、皆さんの前に顔を出す機会が増えると思います。

――なるほど。今回はまず『スパⅣ AE』稼働までのお話を伺うことから始めたいと思います。発表から稼働日までの間、期待しているプレイヤーのさまざまな反応があったと思うのですが……。

綾野 『ストリートファイター』シリーズでは、家庭用として先にリリースした上でアーケードに展開するという前例がほとんどありませんでした。そのため、まず家庭用の移植ベースのバージョンで実施した最初のロケテストで、どういった反応があるのかドキドキでしたね。「単純な移植かよ」という厳しい意見もありました。ただ、開発側も「もちろんそんなわけはない」と思いつつ、少しずつバージョンアップしていきまして、9月にいざユンとヤンを登場させてみると反応は上々でしたね。以前から居るキャラクターのバランス調整に関しても思った以上にいい反応だったので、「これは期待してよさそうだな」と感じつつ開発を続けました。

――家庭用の通信対戦がとても盛り上がっている中で、アーケードに展開することに不安は無かったでしょうか。

綾野 正直なところ、不安はありました。今は家庭用でもほとんどラグが無い、とても快適な環境で対戦ができますので。ただ、アーケード市場というか業界全体に'90年代ほどの元気が無い中、何とか『スパⅣ AE』で活性化できればと思っていたので、こうして無事に稼働に至ってよかったと思います。

――アーケード版を出すに当たり、一番大変だったのはゲームバランスの調整だと思うのですが、意識されたことは？

綾野 小野もよく言っていることなのですが、家庭用ではキャラクターのとんがりが少なくなるように調整しています。しかし、アーケードはバランスがデコボコしていてもいいんじゃないかな、と思っています。特に今、大会では3on3で闘うことが多いですが、デコボコしているとチームに個性が出ますしね。この思想の元、アーケード版ではキャラクターの個性を強めました。ユンとヤンについては調整する期間が少ない中で、どういう風に調整するか、特に幻影陣と星影円舞をどのように『スパⅣ』のゲームバランスに取り入れるに苦労しましたね。

――3on3の闘いを見据えているんですね。

綾野 3on3だけというわけではありませんが、今の格ゲーシーンは「個人戦ではないな」とは感じています。'90年代は「どいつが一番強いんだ」という盛り上げ方をしていましたが、『モンスターハンター』での盛り上がりを見ても分かる通り、「チーム戦」が現在のキーワードだと思っています。それを格ゲーにも落とし込めればな……と。僕レベルが言っていいことか分からないですけど(笑)。

――新キャラクターを追加する際に、その候補は多数あったと思いますが、『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』から起用するという方向性は決まっていたのでしょうか？

綾野 『3rd』からというのはほぼ決めていました。今でもファンが多いタイトルですからね。一般層というよりは、いわゆる「『3rd』勢」と呼ばれるやり込んでくれる人に訴求したいと思っていました。

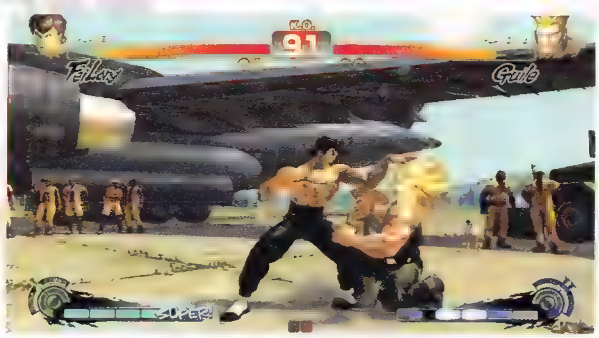
――その話を聞くと、ユンとヤンというセレクトは分かりますね。イロモノ的路線ではなく(笑)。

綾野 個人的にはトゥエルヴを使っていたので好きなんですけどね。ネクロも出ていないのに、出るわけないだろって感じですけど(笑)。

――ゲームバランスの話ですと、本誌前号でウメハラ、マゴ、ときどのトッププレイヤー3人が対談をして、『スパⅣ AE』の十傑を選んだところ、3人ともフェイロンをトップに挙げました。この結果について、どう思われますか？

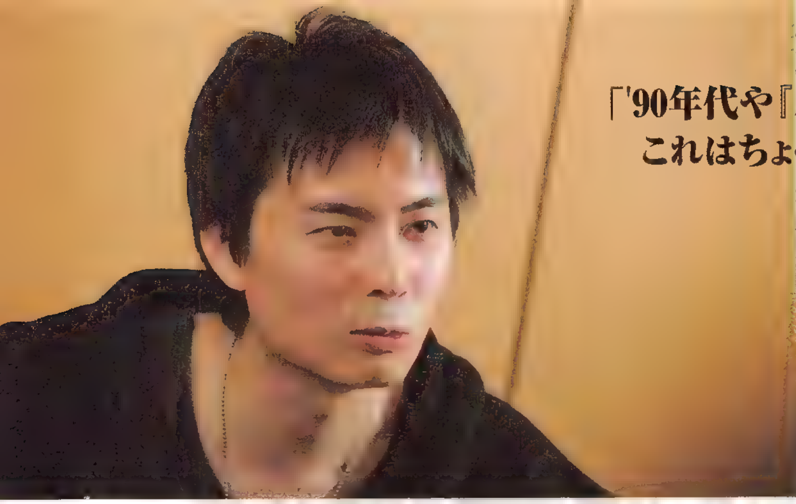
綾野 まず、あの十傑については、開発側が考え

三闘神が選んだ最強・フェイロン



前号では、稼働から3週間経過の時点でバトルポイント上位に居たウメハラ、マゴ、ときどの三人が、全員キャラクターランキング最上位の評価を付け、十傑でも筆頭となったフェイロン。その理由は火力の高さで、特に中燃炎脚の威力についてウメハラとマゴが言及していた。なお十傑はフェイロン以下、ユン、ヤン、豪鬼、C.ヴァイパー、ケン、サガットらが続いている。

スパⅣAE事典 ●綾野APインタビュー補足:家庭用からアーケードに展開するという前例は、綾野氏が語る通り確かに少なく、2001年2月に稼動を開始した「ZERO3↑」のみ。1999年7月にドリームキャストでリリースされた「ZERO3 サイキョー流道場」とビジュアルメモリを使った連動機能もあった。なお、その後、プレイステーション・ポータブルで「ZERO3↑↑」というシリーズの集大成的作品がリリースされている。



「'90年代や『ストⅣ』のときより大会が盛り上がっている。これはちょっと新しい時代が来たな、と」

格ゲー好きが高じて、カプコンに入社までしてしまった綾野氏。長年プレイしてきただけあって、インタビュー中も格ゲー、特にアーケードへの愛情を感じさせる場面が随所で見られた。今後の業界の行方を握るキーパーソンの一人だ。



2010年12月25日にクラブセガ新宿西口で開催された3on3大会「STARTING OVER」。稼働後9日目に開催されたプレイヤー主催イベント。盛り上がりから格ゲーファンの期待度がうかがえた。

ていたものと違っていて「予想外」の結果でした。ただ、フェイロンやユン、ヤンは今後も強いキャラクターとして固定化されていくのかな、とは思っています。でも、今はネット上の攻略スピードがものすごく速く、ある程度セットプレイが決まっちゃうと、後はプレイヤースキル次第になりがちですよね。でも、いくら速い車に乗ってもF1で優勝できない。それと同じことなのかと。フェイロンが強いからと言って必ず勝てるかというと違いますし、合わない人もいますから。実は僕もそうなんですけど（笑）。

稼働後の賛否両論もほぼ狙い通り

——稼働日はゲームセンターに行かれたと思いますが、どういう思いでしたか？

綾野　アシスタントプロデューサーとしてほぼ初めての作品で、しかも僕はずっと格ゲー小僧だった上に、その作品が『ストリートファイター』シリーズで……感無量で泣きそうになりましたよ。以前、携わっていた『モンスターハンターフロンティア オンライン』でもオンライン上で盛り上がりは分かりましたが、実際にプレイヤーの顔は見られませんでした。そういった点でも、うれしさはひとしおでした。

——稼動後の盛り上がりをどう見ていますか？

綾野　まず、稼働前から「大会をやりたい」という声が多く聞かれました。しかも、'90年代や『ストⅣ』のときよりも多く。'90年代でもこんなに多くはなかっただろうと思いました。この反応に、ちょっと新しい時代が来たなと感じましたね。もちろん、現在は「うまいプレイヤーの動画を見て満足する」という需要があるのはこちらも分かっています。何かと余裕の無いこの時勢なので（笑）。我々からのその答えが家庭用で実装した「リプレイチャンネル」でした。ただ、基本的にはやはり実際にアーケードで遊んでほしいですね！

——稼働後は、家庭用で遊んでいたプレイヤーがアーケードにもやってきましたね。

綾野　例えば、私も現地に出向いた昨年末開催のプレイヤー主催大会では、優勝チームのメンバーにアーケードの『ストⅣ』を触ったことが無い方が居ましたね。しかも、ジュリを使っていた。ここでも新しい風が吹いていると感じましたよ。あと、その時点ではまだユンとヤンの使用率は低かったのですが、今はユンが猛威を振るっていますし（笑）。今後は家庭用とは違うシーンが組み立てられていくと思います。

——稼働直後、ネットなどで「キャラクターの弱体化」、「キャラクターバランス崩壊」など、キツい意見も見受けられました。この反応は開発側の狙いからは外れていたのでしょうか？

綾野　いえ、こちらとしては前述のデコボコさせるという考えがあったので、その反応も狙い通りです。賛否両論あるのは想定していました。開発側としては、キャラクターを弱くしたというよりは、その代わりにできることを増やしたので、新しい戦術を組んでもらいたいという思いはあります。また、稼働から二カ月経た今くらいだと、そういう声は少なくなってきたんじゃないでしょうか。

——家庭用の『スパⅣ』で自分が使っているキャラクターが『スパⅣ AE』で変わってしまったことに、やはり抵抗があるのでしょうか。

綾野　以前の通りに動かしたいというのがプレイヤーの思いとしてはあったんでしょう。しかし、家庭用をそのまま移植した最初のロケテストのときは「変えろ」という意見が非常に多く、そして変えると今度は「変えるな」という意見があって……（笑）。「そういうものだ」とは思っているので、思い切って変えてしまって、「『ストリートファイター』シリーズの中ならこっちのタイトルの方が好きだ」など自由に選んでもらえればいいと思います。でも、できればゲームセンターに足を運んでほしいですね。変化したバランスにいかに順応していくかも、一つのゲーム性だと思っています。

——ネット上の「ちゃんと調整しろよ」などの声にはこたえようとしているのですか？

綾野　1キャラクターをイジると全体を調整しなければなりませんし、ゲーム作りにはコンセプトがあるので、プレイヤーからのフィードバックを受けてこちらの方針が揺れる、ということはほぼありません。最初はネガティブな意見は広まりやすいものですし、逆にTwitterではポジティブな意見も多いようです。同じネット上でも、時期や場所によって反応の傾向は異なるんでしょう。

——バランスについてネガティブな意見がありつつも、例えば前述の稼動直後の大会では参加者の使用キャラは多様でしたね。

綾野　そうですね。『ストⅣ』のキャラクターに偏るのでは、と思っていました。予想以上に『スパⅣ』から参加のキャラクターを使っている人も多くて良かったです。

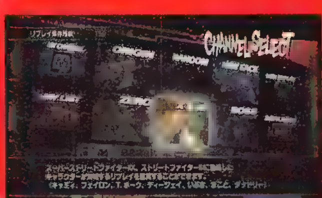
プレイヤーと大会シーンを盛り上げ、全国大会へ！

——今後、カプコンとしても公式イベントで『スパⅣ AE』をどんどん盛り上げていくことと思います。既に、「猛者発掘キャラバン」というイベントを実施していますね。

綾野　稼動直後だけでなく長期スパンでイベントを展開していく予定です。その第1弾として1月から「猛者発掘キャラバン」を実施しました。そして第2弾として、現在カプコンの直営ゲームセンターで「プラサカプコン杯」を開催しています。これは関東限定になっちゃいましたが、今後は、メーカーが主導するというよりはプレイヤーと一緒に盛り上げていくことを強く意識しています。「プラサカプ

家庭用で実装した「リプレイチャンネル」

PS3/Xbox 360用『スパⅣ』で、ネットワーク上にある自分やほかのプレイヤーの対戦動画を見られる機能。綾野氏によると、この機能により「最新の闘いが、動画サイトではなくゲーム内にある」という状況を作りたかったという。入力したコマンドを表示させる機能もあり、とても勉強になるのでぜひ『スパⅣ AE』にも欲しい機能だが、「（導入は）チラッとは話に出たけど、サーバー上の都合で無理でした」（綾野氏）とのこと。残念。



ホットなバトルのリプレイが観戦できる便利なモード。上級者のワザを見て学べ！

スパⅣAE事典　●綾野APインタビューこぼれ話1：インタビュー中に綾野氏が稼働時に感無量になった、という話があるが、稼働日は出張中だったとのこと。せっかくなのでと大阪に寄って、関西における格ゲーのメッカの一つである某店に行ったという。『スパⅣ AE』の筐体にプレイヤーやギャラリーが群がっている様子に感激したとか。

コン杯」でもそうですし、運営でお世話になっているプレイヤーさんはたくさん居ます。プレイヤーに任せっきりでも、あるいはメーカーだけで引っ張っていけるという時代でもないので、一緒に盛り上げていきたいですね。

——「プレイヤーと一緒に」と聞くと手作り的な感覚がありますね。

綾野　それはもう手作り感満載ですよ！

——現在実施中のイベント以外に、今後のイベント開催予定は？

綾野　全国大会は考えていますよ。このまま大会シーンを盛り上げて、その全国大会につなげたいです。ただ、夏は「闘劇」もあるのでそちらで盛り上がってほしいな、と思います（笑）。昨春、2010年4月4日に『ストⅣ』の全国大会を開催しましたが（「闘志追撃 拳をかけろ！　ストリートファイターⅣ全国大会」）、稼働から1年半ほどたったタイトルにもかかわらず大変盛り上がりました。同じように、『スパⅣ AE』も長期にわたって皆さんに楽しんでもらえるようにします。

——盛り上がりの支援と言えば、数多くのプレイヤー・店舗主催の大会に「特別称号」を提供していますね。

綾野　ここは、キャラクターバランスとは別のベクトルで我々が力を入れているところです。オペレーターさんから提供してほしいという相談は結構ありますよ。増え過ぎるとさらに大変になりそうですけど。ゲーム中に表示される小さいプレートですが、個性が出せる部分ですし、大会に参加してメーカーオフィシャルの称号が得られるプレイヤーとしてもうれしいかと思います。今後も頑張ります。

——開発する側にとってはは、結構細かい作業対応になってしまうと思いますが。

綾野　えぇ、細かいですね（笑）。「どんな称号にするかを考える」作業が常に開発のタスクリストに残っている状態です。

——ちなみに綾野さんは店舗の大会に参加・出演されたりすることはあるのですか？

綾野　都内の公式イベントは、ほぼ行きますね。あと「猛者発掘キャラバン」は、一部日程的に難しい日もありますが、九州も行く予定です。やはり、アーケードは「人が集まる」という楽しさが魅力ですよね。皆さんからリアルで話し掛けられることもあって、そんなときに自分はアーケードが好きだなと再認識しますね。

——現在は対戦や大会の盛り上がりの中心は人口の多い都市部ですね。

綾野　そのほかの地域にどれだけ筐体が増えるかが課題ですね。ちなみにこちらとしては都市部と地方部の区別はしていません。大会用の「特別称号」は依頼さえお受けすればほぼ断ったことがありません。というわけで、ドシドシ依頼を出していただいて、地方の小規模の大会でも盛り上がってほしいですね。

今後も格ゲー界の火は絶やさない

——では最後に、『スパⅣ AE』に限らず、カプコンとして対戦格闘ゲームに対する方針があれば教えてください。

綾野　私の立場からは社の方針としてのお答えできませんが、直近のカプコンのタイトルを見ると『スーパーストリートファイターⅣ 3Dエディション』（ニンテンドー3DS用ソフト）も、『MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds』（PS3/Xbox 360用ソフト）もありますし……今挙げたタイトルですとアルカディアさんからは離れていますけど（笑）。あとは『ストリートファイター X 鉄拳』も予定されていますし、格ゲーの火を絶やさないようには考えているようです。個人的にも対戦格闘ゲームが大好きでカプコンに入社するほど人生を狂わされたので、だったらとことん格ゲーに人生を狂わせてほしいと思っています。あとは小野に聞いてください（笑）。

——ここでお名前が出てきた小野P（プロデューサー）についてもお伺いしたいのですが。最近は海外を飛び回って大忙しのようですが……。

綾野　公式ブログでははっちゃけていましたね。バンダイナムコさんのアメリカオフィスに襲撃とか、ご迷惑もお掛けして……。

——公式ブログといえば、先日「ウルトラストⅣ」（以下『ウルⅣ』）という話もありました（左下囲み参照）。

綾野　ここで『ウルⅣ』に参加してほしいキャラクターを募集したじゃないですか。あれについてもはっちゃけただけじゃなくて、次に活かすためにプレイヤーが望んでいるキャラクターは何かというのを聞いてみたかったんです。しかし、『マッスルボマー』まで話が広がるとは思わなかったです（笑）。確かに、ハガーから話はつながらなくはないですけど。一応、『ウルⅣ』ではないですが、コラボ作として『ストリートファイター X 鉄拳』での展開も考えているので遊びでやっているんではないんですよ。といっても、ブログを見るとただ遊んでいるように見えるかもしれませんけど（笑）。

——開発ブログでの攻略も力が入っていますね。貴重な当たり判定の紹介とは、メーカー公式でここまで掲載するか、と思いましたが。

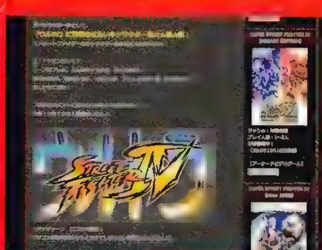
綾野　そうですね。ネタが無いだけとも言いますが（笑）。稼働後、攻略が進むうちにプレイヤーの知識が、開発の持っている水準までグッと近づくのは分かっていました。そこで思い切って、もちろんすべての技ではないですが、キーになるような技の攻撃判定、食らい判定を見せています。やり込んでいるプレイヤーにはヨダレが出るような画像だと思うので、この辺りもぜひ注目していただきたいです。

——本日はありがとうございました。

（2011年2月8日、株式会社カプコン東京支店にて収録）

公式ブログで話題となった『ウルトラストⅣ』

『スパⅣ』公式サイトで毎週火曜と金曜に更新されているブログ（http/www.capcom.co.jp/blog/sf4）のうち、綾野氏が1月28日に更新したエントリ内で話題となった架空の新タイトル（？）。登場させたいキャラクターを募集したところ、アレックスやロレント、かりんといったありえそうなところから『マッスルボマー』や『ファイナルファイト』のキャラクターまで、それぞれの愛が込められたコメントが400以上集まった。実現性はともかく、シリーズファンなら眺めているだけでも楽しいので、未読の方はぜひご一読を！



これが綾野氏が大々的に発表した『ウルトラストⅣ』のロゴ。小野Pが[illegible]



「『ストⅣ』同様、『スパⅣ AE』も長期にわたって楽しんでもらえるようにします！」

スパⅣAE事典　**●綾野APインタビューこぼれ話2:**写真を見たら一目りょう然、この日の綾野氏はガイルのコスプレ姿で登場。ずいぶんノリ気!……と思いきや撮影に際してかなり恥ずかしがっていたため問いただしてみると、どうやら小野Pの秘書に強要されたらしい。ちなみにカプコン社内ではガイルのほかにバルログのコスプレ用衣装（仮面と鉤爪）などもあるようだ。今後の公式大会会場での、綾野氏の衣装に期待!?

注目キャラクター対戦攻略 参の巻

今回はいよいよ『スパⅣ AE』シーンで猛威を振るう注目のキャラ、ユンとヤンを攻略するぞ。

対戦攻略 ユン

必殺の起き攻めを決めろ!



今月は、幻影陣から相手の体力を一気に奪い去る凶悪な起き攻めと、揚炮からの詐欺跳びの2種類の起き攻めを紹介。加えて、新着コンボも盛りだくさんとユン使い必見の内容だ!

幻影陣&揚炮で一撃必殺!

まずは幻影陣のコンボで画面端に運び、近距離立ち中Ⓚ Ⓙ▶雷撃蹴で締めて着地する。このとき、幻影陣の効果時間を少しだけ残しておこう。その後、相手の復帰に合わせて幻影陣中の➡＋強Ⓟを重ねると、画面端で相手の背後に回ってから攻撃して逆ガードになる。対の選択肢には正面ガードになる幻影陣中の虎撲子を重ねていこう。

この➡＋強Ⓟと虎撲子がヒットした後は、ヒット確認から揚炮をつなげられ、大ダメージを与えられる。なお、虎撲子ヒット時は揚炮の後にさらに強絶招歩法で追撃できるぞ。➡＋強Ⓟは中鉄山靠でも代用可能だ。前方転身からSCゲージを使わずに揚炮につなげられるキャラが相手なら、表裏の二択に加えて前方転身を交ぜるのも面白いぞ。



幻影陣は近距離立ち中Ⓚ時で2割ぐらい残しておく。雷撃蹴で先に着地して……、



➡＋強Ⓟを出すと相手の背後に回った後、後ろの手で攻撃するためガード方向が逆になる。



虎撲子は正面ガードの選択肢。アーマーブレイク属性があり、セービングにも強い!



表裏の二択どちらがヒットしても、幻影陣が切れた後の揚炮追撃で大ダメージだ!!

コンボ

Ⅰ 遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ▶弱鉄山靠 SC▶幻影陣→近距離or遠距離立ち強Ⓚ Ⓒ▶中絶招歩法→➡＋中Ⓚ×3→{遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ▶➡＋中Ⓚ}×2→中絶招歩法→近距離立ち中Ⓚ Ⓙ▶強雷撃蹴

Ⅱ(相手画面端)[立ち中Ⓟ→強Ⓟ→⬅＋強Ⓟ] SC▶幻影陣→{虎撲子→➡＋中Ⓚ×2}×2→虎撲子→中絶招歩法→近距離立ち中Ⓚ Ⓙ▶強雷撃蹴

Ⅲ(相手画面端)セービングアタック(Lv3)～バックステップ→虎撲子×2→弱絶招歩法

※リュウ、ケン、ガイル、ダルシム、バイソン、バルログ、サガット、ベガ、C.ヴァイパー、アベル、セス、T.ホーク、フェイロン、ローズ、元、コーディー、アドン、ユン、ヤン用

Ⅳ(相手画面端)セービングアタック(Lv3)～バックステップ→虎撲子→弱鉄山靠→強絶招歩法

※春麗、E.本田、ブランカ、ザンギエフ、ルーファス、エル・フォルテ、豪鬼、剛拳、キャミィ、ディージェイ、さくら、ガイ、いぶき、まこと、ハカン用

解説

Ⅰはエ.本田、ダルシム、バイソン、ルーファス、T.ホーク、ディージェイ、さくらには2回目の遠距離立ち中Ⓟを省く。近距離立ち中Ⓚ Ⓙ▶雷撃蹴は低めに当てるが、E.本田には雷撃蹴をジャンプ高めで当てる。エル・フォルテは最後2回の➡＋中Ⓚを中絶招歩法で代用。ユン、ヤンには最後の遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ▶➡＋中Ⓚの2ループ目を中絶招歩法で代用。Ⅱはいぶきには入らない。Ⅲ、Ⅳは画面端で気絶させたときのコンボで、セービングアタックは密着の状態で当てよう。虎撲子は持続部分を当てる。Ⅲのバイソン、Ⅳの春麗、ブランカ(長めに前進)、ディージェイ、キャミィ、ダッドリーには⬇↙⬅➡＋強Ⓟで前進して虎撲子を出し、エル・フォルテ、剛拳には後退して虎撲子を出す。ガイ、ハカン、ジュリは移動虎撲子で追撃。入力は⬇↙⬅＋中Ⓚ→中Ⓟズラシ押しだ。右表は前方転身からの追撃。弱二翔脚(1段目)→揚炮の猶予は1フレーム。⬇↘➡⬇↘➡↘＋ⓅⓅⓅ→弱Ⓚとズラシ入力を使おう。

揚炮からの詐欺跳び

EX絶招歩法→揚炮ヒット後など、強絶招歩法で追撃できない状況では詐欺跳びを仕掛けよう。まず揚炮の後に最速でジャンプし、ジャンプ攻撃を空振りさせる。その後、ジャンプの着地に遠距離立ち強Ⓚを出し、垂直ジャンプ中Ⓚを重ねれば、詐欺跳びの完成だ。

起き上がりの遅いサガットに対しては遠距離立ち強Ⓚをしゃがみ強Ⓟに、ブランカには弱鉄山靠で代用する。キャミィには専用レシピが必要で、揚炮→ダッシュ×2→弱二翔脚→垂直ジャンプが詐欺跳びになる。ただし、位置が入れ替わるのが難点。

リュウ、ケン、豪鬼、ブランカに対しては詐欺跳びにならないが、ジャンプ攻撃を出さなければガード可能。ザンギエフ、フォルテ(ウルトラコンボⅡ)、セス、T.ホークらの無敵コマンド投げには弱いため、空ジャンプで着地し、対投げ無敵のEX前方転身を出すなどして対抗しよう。

発生1フレームの投げを持つキャラにはしゃがみ強Ⓟを使うか、キャミィ用のレシピを使うと吸われなくなる。ただし、しゃがみ強Ⓟを使うと間合いが遠くなり、画面中央だとE.本田、ガイ、いぶきにはジャンプ攻撃が当たらず、ガイの武神旋風脚には、どちらも詐欺跳びできなくなってしまう。



画面端では垂直ジャンプ攻撃(空振り)→遠距離立ち強Ⓟ→前方ジャンプにする。



うまくジャンプ攻撃を重ねれば、発生4フレーム以上の無敵技までガード可能だ。

●前方転身から揚炮→EX鉄山靠へつなぐ連続技一覧(画面中央)

レシピ	対応キャラクター	ダメージ 50%	ダメージ 75%	ダメージ 100%
弱二翔脚	1段目:さくら、いぶき、まこと	319	372	419
歩き近距離立ち弱Ⓟ Ⓒ▶弱二翔脚	1段目:ゴウキ、ユン、ヤン ※1	307	353	396
遠距離立ち弱Ⓟ Ⓒ▶弱二翔脚	2段目:サンギエフ、ハカン	287	333	376
遠距離立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ Ⓒ▶弱二翔脚	1段目:春麗、セス/2段目:バイソン	291	330	366
しゃがみ弱Ⓚ Ⓒ▶弱二翔脚	2段目:バルログ、ルーファス	287	333	376
しゃがみ中Ⓟ→遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ▶弱二翔脚	2段目:C.ヴァイパー、ローズ	335	374	410
しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶弱二翔脚	2段目:アベル	345	384	420
しゃがみ中Ⓟ×2→遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ▶弱二翔脚	1段目:T.ホーク	362	398	426
しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶弱二翔→UC	1段目:サガット、ジュリ/2段目:キャミィ	347	393	436

●前方転身から揚炮→EX鉄山靠へつなぐ連続技一覧(画面端)

レシピ	対応キャラクター	ダメージ 50%	ダメージ 75%	ダメージ 100%
近距離立ち弱Ⓟ Ⓒ▶弱二翔脚	1段目:ユン、ヤン 2段目:サンキエフ	307	353	396
近距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち弱Ⓟ→遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ▶弱二翔脚	1段目:いぶき、ダッドリー	282	314	346
近距離立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ Ⓒ▶弱二翔脚	1段目:まこと	291	330	366
しゃがみ弱Ⓟ Ⓒ▶弱二翔脚	2段目:バルログ	297	343	386
しゃがみ弱Ⓚ Ⓒ▶弱二翔脚	1段目:セス/2段目:ルーファス	307	353	396
しゃがみ中Ⓟ Ⓒ▶弱二翔脚	1段目:春麗、サガット、ガイ/2段目:バイソン	347	393	436
しゃがみ中Ⓟ→立ち弱Ⓚ Ⓒ▶弱二翔脚	1段目:ジュリ	331	370	406
しゃがみ中Ⓟ→遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ▶弱二翔脚	2段目:ヴァイパー、ローズ	335	374	410
しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶弱二翔脚	2段目:アベル	345	384	420
しゃがみ中Ⓟ×2→遠距離立ち中Ⓟ Ⓒ▶弱二翔脚	1段目:T.ホーク	362	398	426
しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶弱二翔脚	2段目:キャミィ	333	373	422

注:弱二翔脚は1段目or2段目のどちらかを当てている。ダメージはウルトラコンボゲージが50%、75%、100%時のダメージを並べたもの。1段目と2段目が当たるキャラクターが併記されていた場合は1段目のダメージを載せている。2段目時は弱二翔脚が2ヒット目で当たると20ダメージ減、3ヒット目だと16ダメージ減。
※1……ユン、ヤンは3～4フレーム歩いて遠距離立ち弱Ⓟを出す。

スパⅣAE事典 ●**詐欺跳び補足:**ジャンプの着地硬直は通常技にも先行入力が効くので安定して詐欺跳びを狙えるのだ。●**詐欺跳びキャラ別の補足:**アベルなら➡＋中Ⓚ(空振り)を使い、ジャンプ中Ⓚに投げ→ガードと仕込んでいればバックステップ以外のリバーサルをつぶせる。まことは弱鉄山靠(空振り)でコマンド投げは防げるがその場合、ウルトラコンボⅠは防げないので注意。なお、ハカンウルトラコンボⅡには詐欺跳びは全くの無意味。

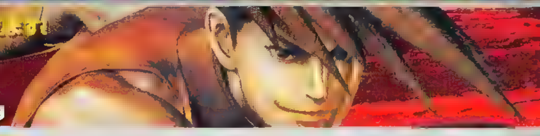
対戦攻略

星影円舞の使いこなし方、教えます!

ヤン

Yang

今回は星影円舞を使った連係をより確実にするための知識を紹介。スーパーコンボゲージを4本使って失敗し、逆転されてしまうという悲しい思いはもう終わりだ!



連続ガードになる連係を知る

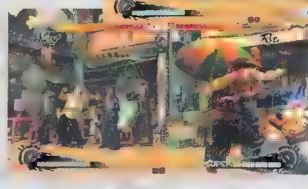
星影円舞を発動したはいいものの、↙↓↙+ボタン連打の無敵技で割り込まれて、悲しい思いをしたヤン使いは多いはず。そこでどの連係が連続ガードになり、どこで割り込まれる可能性があるかを知っておこう。

まず近距離立ち中Ⓟⓒ中白虎双掌打ⓈⒸ星影円舞で発動した後は、立ち弱Ⓟ→ダッシュで密着しよう。立ち弱Ⓟ→ダッシュ後は6フレーム有利なので、つぎの立ち弱Ⓟorしゃがみ弱Ⓟは連続ガードにしやすい。なお、春麗、ブランカ、キャミィ、ジュリは立ち弱Ⓟが当たりにくく、ここはしゃがみ弱Ⓟ→ダッシュで代用。この場合は5フレーム有利となるため、立ち弱Ⓟより若干難度は上がるが、連続ガードにさせるのに十分に可能なレベルだ。

密着で立ち弱Ⓟをガードさせた後は23、しゃがみ弱Ⓟ後は22、しゃがみ弱Ⓚ後は20フレーム有利となる。ここから最速でずらし押し入力を利用して最速で→+中Ⓚ出せば連続ガード。これで、↙↓↙+ボタン連打で無敵技を狙う相手に中段攻撃がヒットするぞ。



連係をすべて連続ガードにすれば、安定して二択をかけられる。



P22で紹介した、ずらし押し入力を駆使して、ミスを減らそう。

コンボ

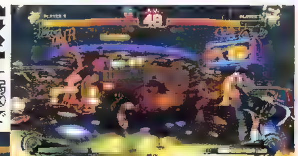
- **Ⅰ(相手画面端、星影円舞発動中)前方転身→近距離立ち強Ⓟ(1段目)ⓒ弱快砲→近距離立ち強Ⓟⓒ弱蟷螂斬→転身穿弓腿**
- **Ⅱ(相手画面端)Lv3セービングアタック~ダッシュEX白虎双掌打→中白虎双掌打→遠距離立ち中Ⓟor転身穿弓腿**
- **Ⅲ(相手画面端)近距離立ち中Ⓚ→強穿弓腿→強穿弓腿Ⓔダッシュ強穿弓腿→EX穿弓腿→転身穿弓腿**

解説

Ⅰは星影円舞中の前方転身からの追撃。弱蟷螂斬後に最速で転身穿弓腿を出すこと。Ⅱは画面端付近で相手を気絶させたときに狙いたいコンボ。雷震魔破拳使用時は、EX白虎双掌打から直接決めよう。

Pick up! 連続ガードでケズりまくれ!

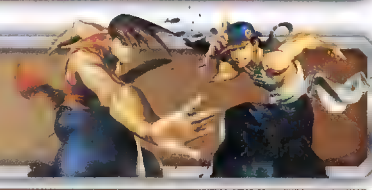
星影円舞発動後は相手の体力をケズりにかかるのも有効。立ち弱Ⓚⓒ強白虎双掌打→ダッシュ立ち弱Ⓚ~と繰り返すだけで、連続ガード状態で相手の体力を大量にケズり取れる。立ち弱Ⓚはキャンセル猶予が短いため、↓↙←+弱Ⓚずらし強Ⓟと入力すると成功しやすい。相手の体力が残り2割程度のときに発動したら狙うといいぞ。



↙↓↙+弱Ⓚで前方転身が暴発するため、正確な入力が必要。



マスターすれば相手は抵抗できないまま、300近くの体力を奪える。



2強キャラに悩むキミに贈る!

ユン&ヤン対策

前方転身にリスクを負わせれば戦局が有利になる。

前方転身はバックステップで回避

コマンド投げの前方転身は空振り時のスキが大きいので、回避から反撃を狙おう。垂直ジャンプで回避した場合は最大級の反撃を決められるが、通常投げ→無敵対空技の選択肢には負けてしまう。リスクの低いバックステップから反撃するのがオススメ。

右表の通り、前方転身はそれぞれ性能が違う。下の表はユンの投げ間合いを活かした【しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ】→EX前方転身をガード→バックステップで回避したときの反撃なので、通常版や、ヤンの前方転身にはさらに強烈な反撃も可能だ。



フェイロンならば、通常版前方転身にバックステップ→強烈空脚を決められる。

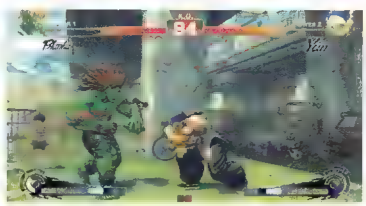
●前方転身の性能

技名	発生	全体フレーム	備考
前方転身(ユン)	7	53	投げ間合い1 1、幻影陣中は発生5
EX前方転身(ユン)	5	51	投げ間合い1.3、1~6投げ無敵
前方転身(ヤン)	10	59	投げ間合い0 96
EX前方転身(ヤン)	7	56	投げ間合い1.19、1~8投げ無敵

※投げ間合いはユン、ヤンの通常投げの間合いを0.9とし、比で表したもの

その他の選択肢

画面端に追い込まれたときは前方ジャンプで回避しよう。通常投げを出されていた際も迎撃されにくい。また、通常版前方転身は発生が遅いので、発生の早い技での割り込みも有効となる。



通常版前方転身は後ろ歩きでも回避しやすい。タメキャラで有効な選択肢だ。

●前方転身をバックステップで回避した後の反撃

キャラクター	反撃技
リュウ	→+強Ⓟ、滅・波動拳、滅・昇龍拳
ケン	歩いてしゃがみ中Ⓚ、神龍拳、紅蓮旋風脚
チュンリー	←+中Ⓚ、気功掌
E.本田	歩いてしゃがみ強Ⓟ、EX百烈張り手
ブランカ	歩いて立ち強Ⓟ、↙+強Ⓟ
ザンギエフ	歩いて弱スクリューパイルドライバー
ガイル	しゃがみ強Ⓚ
ダルシム	しゃがみ強Ⓚ、昇りヨガシャングリラ
バイソン	しゃがみ強Ⓚ
バルログ	↙+強Ⓚ
サガット	しゃがみ中Ⓚ、タイガーアッパーカット、タイガーディストラクション、タイガーキャノン
ベガ	しゃがみ強Ⓚ

キャラクター	反撃技
C.ヴァイパー	歩いてしゃかみ強Ⓟ、EXセイスモハンマー、昇りハーニンクタンス
ルーファス	遠距離立ち強Ⓚ、ビックバンタイフーン
エル・フォルテ	歩いて近距離立ち強Ⓟ、エル・フォルテフライングギガバスター、エル・フォルテウルトラスパーク
アベル	→+中Ⓚ、無我、無空
セス	丹田エンジン、丹田ストリーム、丹田タイフーン
豪鬼	歩いて遠距離立ち強Ⓚ、真・瞬獄殺、天衝海轢刃
剛拳	歩いてしゃがみ強Ⓟ、EX閃空剛衝波、真・昇龍拳、電刃波動拳
キャミィ	歩いて遠距離立ち強Ⓟ、ジャイロドライブスマッシャー
フェイロン	烈火拳、烈火真撃
さくら	歩いてしゃがみ中Ⓟ、春爛漫、真空波動拳
ローズ	歩いて遠距離立ち中Ⓟ、イリュージョンスパーク、ソウルサテライト発動→歩いてしゃがみ中Ⓟ
元	歩いてしゃがみ中Ⓟ、惨影、絶影、死点穴

キャラクター	反撃技
ダン	歩いてしゃがみ中Ⓚ、疾走無頼拳、覇王我道拳
T.ホーク	しゃがみ強Ⓚ、EXコンドルスパイア
ディージェイ	しゃがみ強Ⓚ
ガイ	遠距離立ち中Ⓟ
コーディ	歩いてしゃがみ強Ⓟ、ファイナルディストラクション、ラストドレッドダスト
いぶき	首折り、破心衝
まこと	→+強Ⓟ、暴れ土佐波砕き
ダッドリー	マシンガンブロー、ローリングサンダー、コークスクリュークロス
アドン	歩いてしゃがみ中Ⓟ、ジャガーリボルバー 、アバランチジャガー
ハカン	→+中Ⓟ、オイルコースター(オイル状態は入らない)
ジュリ	歩いてしゃがみ中Ⓚ、風水エンジン→歩いて遠距離立ち中Ⓟ
ユン	中鉄山靠、槍雷連撃
ヤン	歩いてしゃがみ中Ⓚ、転身穿弓腿

スパⅣAE事典 **●ヤン補足:**コンボⅡの注意点。画面端に密着している状況で、ザンギエフ、サガット、C.ヴァイパー、フォルテ、T.ホーク、ディージェイ、さくら、元、ガイ、コーディ、いぶき、まこと、ダッドリー、ハカンに決めると、EX白虎双掌打後に相手が背後に通り抜けてしまう。これらのキャラにはEX白虎双掌打→近距離立ち中Ⓚ→強穿弓腿or転身穿弓腿で代用しよう。





トッププレイヤー vs. アルカディア代表猛者 ガチ勝負!

勝つのはダレだ!?

全国3位!!
屈指の強さを誇る
ヤン使いプレイヤー

ネモ
闘劇'10『ストIV』ベスト4。さまざまな2D格ゲーでトップクラスの腕前を持つ。'11年2月中旬現在、『スパIV AE』総合ランク3位。

アルカディアライター
ガイ全国唯一の
GRAND MASTER!

伝説のオタク
記事ではガイ、アベル、リュウなどの攻略を担当。この対決のため、ガイを完璧に仕上げるべく対戦をやり込み、GRAND MASTERを奪取!

『スパIV AE』BP(バトルポイント)全国ランキング上位のトッププレイヤーと、『スパIV AE』特集で攻略を担当する本誌ライターとの闘いが勃発! 全国3位のプライドとアーケード攻略誌としての名誉(?)を賭けた本気のバトルが、今ここに始まる!

男なら引くことのできない闘いがある

バトルクラス"GRAND MASTER"同士による、『スパIV AE』プレイヤーの雌雄を決する闘いが幕を開ける。今回のアルカディアライター陣から出場する「伝説のオタク」。千葉1位のガイ使い……というと強いのかそうでないのかイマイチ分からないが、ガイではキャラ別全国ランク1位。対する「ネモ」は現在『スパIV AE』全国総合3位という紛うこと無き最強プレイヤーの一人。対決は11戦勝負で勝ち数を競うというルールで競う。試合数を重ねることで運ではなく純粋な実力が試されるのだ。はたして、その結果は? 以下、対戦リポートをご覧あれ!

試合経過 全国総合3位「ヤン」vs.千葉1位「ガイ」 勝敗を分けたのはキャラ差か実力か!?

お互いに相手キャラとの対戦経験が少なかったため、共に基本戦術+手探り状態からの開戦となった。

「ネモ」のヤンは、雷撃蹴を使って空中から接近していき、近距離戦ではコマンド投げの前方転身のプレッシャーをかけつつ、下段のしゃがみ弱Ⓚと蟷螂斬を使って攻めるスタイル。対する「伝説のオタク」のガイは、武神イズナ落し、首狩り、肘落しなどを使い分けて接近し、近距離戦ではしゃがみ弱Ⓚと通常投げの二択を仕掛けるスタイル。どちらも空中からの接近がメインで、発生3フレームかつ下段のしゃがみ弱Ⓚを生かした近距離戦が強みのキャラ。また、画面端での攻めが強く、連続技の威力が高いことが特徴。そのため、お互い空中から接近して初手を取り、連続技で相手を画面端へ運んで起き攻めで倒す流れが理想の勝ちパターンとなっている。

そして始まったガチ勝負。お互い、中〜遠距離戦で相手の出方をうかがう形となった。ヤンが空中から攻めてくるキャラという意識から、「伝説のオタク」は相手が空中に居れば投げになり、相手が地上に居れば肘落しが出るタイミングでの武神イズナ落しを仕掛けていく。ここで、「ネモ」は武神イズナ落しからの肘落しを、



ガイとヤンという珍しい組み合わせ。ともに空中からの攻めが変則的。近距離ではスピーディーな試合展開が目立った。

低姿勢のしゃがみ弱Ⓚで空振りさせ、そのスキに反撃するという対処法を見せる。一方、「伝説のオタク」は遠距離からの雷撃蹴をしゃがみ中Ⓟで、近距離からの雷撃蹴をEX武神旋風脚で迎撃していく。

しかし、SCゲージがたまっていない序盤は、「伝説のオタク」が雷撃蹴を迎撃できず、そのまま攻め込まれがちな流れとなる。ここで、ペースをつかませまいと、「伝説のオタク」はヤンの固めに対し、EX武神旋風脚による割り込みを試みる。しかし、ヤンのしゃがみ弱Ⓚが低姿勢であることから、技同士がかち合うとEX武神旋風脚が空振りしてしまうことが発覚。そのスキに反撃を受けてしまう。

これが防御面の致命傷となり、「ネモ」は、しゃがみ弱Ⓚを起点とし、蟷螂斬につなぐ連係と連続技で「伝説のオタク」を画面端へ押し込み、起き攻めの雷撃蹴による表裏二択からの攻めで連勝を重ねる。「伝説のオタク」も運び能力の高い首狩りやEX崩山斗を絡めた連続技で「ネモ」を画面端に持って行く機会が幾度かあった。ここで、「伝説のオタク」は肘落しとジャンプ中Ⓚを使った表裏二択に加え、無敵技の弱穿弓腿を警戒してのセービングアタック(フェイント含む)を使った起き攻めを仕掛ける。

しかし、「ネモ」はこれらをEX快砲でガイの反対側へ回避しつつ状況を逆転させ、素早く反撃に転じていた。こうして終始「伝説のオタク」に攻めのペースをつかませないまま、今回の対戦は「ネモ」が勝利した。

カプコン公式イベント「猛者発掘キャラバン」に出演

「伝説のオタク」は1月25日に開催されたカプコン公式イベントで、カプコン側の猛者プレイヤーとして出演。一般参加者と組手を行ない51戦47勝、勝率92.15%という猛者の肩書きに恥じない結果を残した。彼が研究するガイの、秘めたる力を知らしめた。



「ストリートファイター」公式対戦動画サイトで当日の闘いが見られるぞ。エキシビジョン・マッチで見せた超絶テクのウルコン逆転劇は全プレイヤー必見!!

公式動画サイト「STREET FIGHTER FIGHTING CHRONICLE」→http://www.capcom.co.jp/sf4/channel.html

対戦結果(11戦勝負)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
ネモ	○	○	○	○	○	○	×	○	○	×	○	計9勝
伝説のオタク	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	計2勝

ネモの勝利!

※ランキングの順位は2011年2月17日現在のものです。

スパIV AE事典 ●ベストバウト動画を公開予定:この対戦の模様は、3月中旬ごろに、アルカディアの公式ブログにて公開の予定だ。伝説のオタク選手が完敗といっても、上のリポートや次ページの分析でも分かるように試合の内容は屈指の格ゲープレイヤー同士のハイレベルの闘い。期待して待っていてほしい!! 公式ブログ「アーケード魂」→http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

ネモvs.伝説のオタク
ガチ勝負に見る

この戦法に学べ!!

両者の対戦を元に、二人が使用していたテクニックからダメージを取っていたポイントをまとめてみたぞ。

ポイント1 蟷螂斬からの攻め

「ネモ」のヤンは、蟷螂斬をガードされた後に、暴れとジャンプ防止にディレイをかけた2段目を使用していた。2段目をガードされた場合は、さらに3段目を打つか、2段目か3段目をセービングキャンセル→ダッシュから攻めを継続していたぞ。これらを意識させた上で、蟷螂斬の2段目を出さずに前方ジャンプし、めくりジャンプ中Ⓚでガードを崩しにいく流れも機能していた。ディレイを警戒してガードを固めていると、雷撃蹴による表攻撃もあるため非常に見切られにくい崩しとなるぞ。


蟷螂斬後はヤン側が不利だが、ディレイをかけると……


反撃しようとした相手に追加攻撃がヒットしやすい。


蟷螂斬後に相手がガードを固めると見越したら……、


めくりジャンプ中Ⓚによるガード崩しが通りやすい。

ポイント2 しゃがみ弱Ⓚの使い方が重要

ガイの主力技である武神イズナ落しは、無理に迎撃しようとせず、しゃがみ状態を維持しつつ、肘落しを低姿勢の技で回避するのがベスト。ヤンはしゃがみ弱Ⓚがそれに適しており、肘落しを空振りさせれば技のスキに反撃を決めることができる。また、ガイのジャンプ中Ⓚとジャンプから出す肘落しを、両方ともしゃがみ弱Ⓚで避けることができるため、タイミングよく使えば空中からの攻めをさばきやすい。また、ガイの無敵技の要であるEX武神旋風脚もしゃがみ弱Ⓚで避けることができる。


上方から来る武神イズナ落しだが反応できれば……、


しゃがんで低姿勢の技を出せば肘落しをつぶすことができる。


雷撃蹴りをガードさせ、攻めの継続にしゃがみ弱Ⓚを使えば……、


ガイがEX武神旋風脚を出してきても空振りさせることができる。

ポイント3 影すくい後のセットプレイ

影すくいをヤンに決めた後は、技の動作中にレバーを⬆方向に入れておき、垂直ジャンプの下りでジャンプ攻撃を出せば、技が起き上がりに重なる。そのまま攻めを継続することができるぞ。ここで、ヤンがリバーサルで無敵技の弱穿弓腿を出してきても、ガイ側は着地後にガードが間に合うので、技のスキに反撃できる。ヤンが弱穿弓腿をセービングキャンセル→ダッシュしてきても、ガイ側が有利となるので、しゃがみ弱Ⓚや投げを出しておけば、ヤンが無敵技を出さない限り打ち負けない。




影すくい後は垂直ジャンプ攻撃を重ねれば、ヤンが弱穿弓腿にガードが間に合う。

セービングキャンセルされても、ガイ側が有利なので、落ち着いて追い払おう。

ポイント4 「伝説のオタク」の愛用していた起き攻め

ガイの➡+中Ⓟは中段技であり崩しにも使えるが威力は低い。ただし、この技は攻撃発生前に必殺技で動作のキャンセルが可能。これを利用し、少々離れた間合いから➡+中Ⓟを発生前にキャンセルして、弱武神イズナ落しを仕掛けてみるのも面白い。相手が➡+中Ⓟのモーションに反応して立ってしまうと、そこに武神イズナ落しの投げが決まりやすい。


相手の起き上がりに、➡+中Ⓟのモーションを見せておき……、


反応して立った相手に弱武神イズナ落しが決まりやすい。

ポイント5 「ネモ」「伝説のオタク」両者の対応法

ガイの重要な崩し手段である、ジャンプ中Ⓚと肘落しによる表裏二択。これに対して「ネモ」のヤンは、無敵移動技のEX快跑を使って回避し、素早く裏から反撃していた。

「伝説のオタク」はヤンの雷撃蹴に対し、EX武神旋風脚としゃがみ中Ⓟで迎撃。雷撃蹴は高めでガードし、武神無双連華が確定するシーンもあった。


雷撃蹴をこれくらいの高さでガードすれば……


ガイ側が有利となり、武神無双連華が確定する。

闘い終えて大反省会!?

皆様ごきげんよう。伝説のオタクです。今回はネモさんのプレイヤー能力に加え、雷撃蹴や蟷螂斬などへの対策不足が響き、ふがいない結果に終わってしまいました。ですが、今回の負けを糧に、対策などを頑張っていこうと思います。ヤン使いの方はゲーセンで僕を見かけたらぜひとも乱入して稽古をつけてくださいね。

スパⅣAE事典 ●伝説のオタク、対ヤン秘密メモ:ヤンの蟷螂斬2段目→セービングキャンセルダッシュからの、しゃがみ弱Ⓚと前方転身の二択。これに対しては、蟷螂斬の2段目をガードした後⬇⬋⬅⬋+ⓀⓀと入力しています。連続ガードとなるしゃがみ弱Ⓚはガードになり、前方転身にはEX武神旋風脚でつぶすという仕組みになっています。リュウの昇龍拳などでも同様に➡⬇⬊⬊+ボタンで同様の対処法ができます。

特殊テクニック紹介

今月は今までに紹介してきた特殊テクニックをおさらいするぞ。あなたのその知識、本当に合ってますか？

ずらし入力(辻式)

その原理

本作では、ボタン同時押しを入力したときに、1フレームずれても同時押しとして認識される。例えば、強Ⓟ→中Ⓚを1フレームずらしで入力すると、内部的には強Ⓟ→強Ⓟ中Ⓚと認識される。ボタンを同時押しした際の優先順位は、弱Ⓟ＜弱Ⓚ＜中Ⓟ＜中Ⓚ＜強Ⓟ＜強Ⓚとなっているため、実際は1フレーム間隔で強Ⓟ→強Ⓟと入力していることになるのだ。通常はどう頑張っても強Ⓟ→(1フレームボタン離す)→強Ⓟとしか入力できないことを考えると、1フレームのすき間も無く同じボタンを2連打できることの恩恵は多大なのだ。



家庭用のトレーニングモードで、KEY DISPLAYを出すと分かりやすい。左は失敗例となる。



先に押したボタン→先に押したボタン＋後に押したボタンの順に並んでいると成功だ。

活用してみよう

さまざまな場面で目押しが必要な本作において、ずらし入力は心強いテクニックだ。ここでは目押しで出したい技ごとの入力のコツを紹介しよう。

●通常技の目押し

通常技はどんな状況でも先行入力が効いておらず、ずらし入力は必須。出したいボタン→それよりも優先順位の低い通常技の順に入力しよう。なお、優先順位の関係上、順位の一番低い弱Ⓟはずらし入力が使えない。また、通常技＜必殺技＜EX必殺技＜スーパーコンボ=ウルトラコンボ＜投げ＜セービングアタックの順に優先順位が高いため、立ち弱Ⓚも投げが暴発する。しゃがみ状態では投げが暴発しないため、しゃがみ弱Ⓚなら使えるぞ。中Ⓟ→中Ⓟの入力もセービングアタックが暴発するので使わないこと。

●通常投げの目押し

通常投げは立ち状態で弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し→ほかのボタンで出せる。3フレーム隙間のある連係への割り込みや五分状況からの暴れなど使いどころは豊富だ。

●必殺技の目押し

必殺技はガードor起き上がりorダッシュ→必殺技時は先行入力が5フレームあるので必要無い。通常技→必殺技のつなぎで使おう。Ⓟボタンの必殺技ならコマンド＋Ⓟ→Ⓚと入力。Ⓚボタンの技ならⓀ→Ⓟだ。このとき、セービングアタックが漏れる中Ⓟ→中Ⓚは使わない。ⓀとⓅが同じコマンドの場合はどちらかが優先順位が高いため、優先順位画低いほうの技はこの入力では出せない点に要注意。その場合は、SCゲージ25%未満のときにⓅ→ほかのⓅずらし入力なら出せる。ほかにも、弱Ⓟ→弱Ⓚの入力を使いたい場合は、コマンドの最後をレバー下要素か上要素に入れると投げが暴発せずに済む。

●ウルトラコンボの目押し

ウルトラコンボはコマンド＋ⓅⓅⓅ→弱Ⓚ（またはⓀⓀⓀ→弱Ⓟ）で入力すると投げが暴発してしまう。投げ暴発を防ぐために、コマンド～レバー下要素or上要素＋ⓅⓅⓅ→弱Ⓚ(またはⓀⓀⓀ→弱Ⓟ)と入力しよう。



ウルトラコンボのずらし入力はコマンドが難しいが、連続技が安定しやすくなる。

移動投げ(スライド投げ)

上記で述べた通り、本作のボタン同時押しは1フレームずれても同時押しと認識する。ボタン同時押し行動の優先順位は高いため、通常技→弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しと入力すると、通常技の2フレーム目を投げで上書きするという現象が起きるのだ。ここで最初の通常技にキャラの中心軸が1フレーム目から大きく動くタイプのものを使えば、1フレーム分動いた先で投げが発生する。これが「移動投げ」または「スライド投げ」と呼ばれるテクニックの原理だ。

移動投げを利用すれば、実質的に投げ間合いを延ばせるのでガード崩しに大いに役立つぞ。なお、移動する距離が長い通常技が必ずしも移動投げに最適なわけでなく、1フレーム目の移動距離が重要になる。ちなみに、移動投げ以外にも移動セービングアタックや移動必殺技も同じ原理で出すことが可能。なお、しゃがみ技でも移動系テクニックを使えるが、移動投げに関してはしゃがみ状態で投げが出ないなど入力難度の関係上、実践的とは言えないだろう。



移動投げの解説でおなじみのケンだが、移動投げを使わないと投げ後の脚の位置はここ。



→＋中Ⓚの移動投げを使えば、ここまで前進する。ワープしたかのように感じるほどの移動距離だ。



→↓↘→＋中Ⓚ→強Ⓟと素早く入力すれば、→＋中Ⓚの2フレーム目をキャンセルし……、



移動強昇龍拳が出る。ケンの→＋中Ⓚの移動距離はトップクラスなので使わないと損だ。

アーマーキャンセル

出始めからアーマー判定のある必殺技の1フレーム目で相手の攻撃を受け止めると、2フレーム目の動作を一部のEX必殺技やスーパーコンボ、ウルトラコンボでキャンセルできる。このテクニックの強みは、相手の攻撃を受け止めなかった場合に続く攻撃が発生せず、各種ゲージを消費せずに済むことだ。ちなみに、攻撃を受け止めたときのヒットストップ中に次の攻撃のコマンドを完成させる必要がある。弱攻撃などはヒットストップが短いので注意しよう。



バイソンならEXダッシュストレートのアーマー判定1フレームで攻撃を受け止め……、



スーパーコンボやウルトラコンボでキャンセルして反撃する。使いどころは限られているが強力だ。

スパⅣAE事典 **●ずらし入力補足:** ずらし入力失敗時に最初に押したボタンの技が出る場合の原因は二つ。一つ目は最初に押したボタンを2フレーム間押し続けていないこと。1フレームでボタンを離し、次のボタンを押すと同時押しと認識されないのだ。二つ目はボタンとボタンの間隔が1フレームでないこと。ズラシ入力の間隔を短くしよう。なお、強Ⓚ→中Ⓚ→弱Ⓚのようにボタンを三つ連続で入力する方法は無意味だ。

闘劇常連 格ゲープレイヤーに緊急リサーチ!!

『スパⅣ AE』オレはこのキャラで闘う!!

他ゲーム勢の参戦が多い『スパⅣ AE』、彼らはどうプレイしているのか、他ゲーム勢ならではの視点が見えるのか？　また、大会といえば3on3で闘われることが多い本作。使用キャラと併せて3on3で組みたいキャラとその理由を尋ねてみたぞ。彼らは『スパⅣ AE』をどう分析する……？

回答をいただいたのは、以下の6名。闘劇でもおなじみの『アルカナハート』『ギルティギア』『KOF』『バーチャファイター』シリーズで闘劇に出場しているツワモノだ。もともと前作の『ストⅣ』から継続してプレイしている人と、『スパⅣ AE』から本格的に始めた人の違いにも注目してみよう。

質問内容
- Q1…プレイしているキャラは？
- Q2…そのキャラを選んだ理由？
- Q3…3on3の大会に出場するなら、どのキャラと組みたい？
- Q4…その理由は？

闘劇出場経験者に聞く！ 『スパⅣ AE』使う&組むのはこのキャラだ！

『アルカナハート3』プレイヤー バンバババン



闘劇'09 『アルカナハート2』ベスト8
闘劇'10 『アルカナハート3』ベスト4

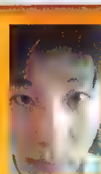
Q1 ユン

Q2 簡単で強いから。常勝するにはやり込みが必要ですが、対空さえ出ればある程度の相手まではすぐに勝てるようになるキャラ。他ゲー勢としてはお試しの段階で気持ちよく勝てるこのキャラは、素敵過ぎました(笑)。また早い展開が自分から状況を作り出せる点も気に入ってます。

Q3 フェイロン／ザンギエフ

Q4 最強クラスの強さを持っている上に、体力や防御面がほかの上位キャラより恵まれていて安定感があり、苦手キャラも少ないフェイロンは鉄板。ザンギエフは人口が多いユンとヤンや、強キャラに五分以上に闘えるのが魅力ですね。

『GGXXΛC』プレイヤー RF



闘劇'10 『GGXXΛC』優勝
闘劇'10 『ストⅣ』優勝
現在、闘劇史上唯一の同回二冠達成者

Q1 サガット

Q2 当初はユンとフェイロン使ってたんですが、自分に合わなかったと感じたのでサガットに戻しました。

Q3 ユン／まこと

Q4 まずは最強候補のユン。そして、そのユンと闘えるサガット。あとは悩んだんですが、体力が多くて爆発力のあるまことを選びました。

『KOF』シリーズプレイヤー キャベツ



闘劇'05 『KOF NEOWAVE』優勝
闘劇'09 『ストⅣ』優勝
闘劇'10 『KOF XIII』ベスト4

Q1 C.ヴァイパー

Q2 『ストⅣ』からお世話になってるので。……というか不器用なので、他キャラが使えません。「ネモ」にはまことを使うことをプッシュされてるんですけどね(汗)。

Q3 ユン／ザンギエフ

Q4 ユンは言わずもがな。ザンギエフは露骨に不利なキャラが少ないように思えるので、大会では活躍する気がしてます。あと、自分がヴァイパーじゃなければまこともいいですね。

『バーチャファイター』シリーズプレイヤー 板橋ザンギエフ



闘劇'08 『VF5』優勝
セガ公式大会「格闘新世紀Ⅲ」優勝

Q1 ザンギエフ

Q2 まぁリングネームがこれですから。もともと重量級が好きっていうのはあります。後は読み合い、二択を仕掛けたい、ということも選択理由の一つですが、本作はそういうキャラじゃないですね(笑)。

Q3 フェイロン／ヤン

Q4 理由は「ふ～ど」と一緒じゃ面白くないですかね？弾持ちキャラや自分の不利なキャラに勝てるキャラで。後はザンギエフ三人とかザンギエフ、T.ホーク、(『マヴガブ』の)ハルクとか(笑)。むしろそういったコンセプトのあるチームがいいですね。

『バーチャファイター』シリーズプレイヤー ふ～ど



闘劇'05 『VF4FT』優勝
闘劇'08 『VF5』優勝
セガ公式「お手並み拝見5」優勝

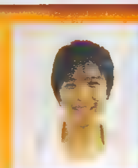
Q1 フェイロン

Q2 前作で使っていたリュウがあまり変わっていなかったので。最初は「板橋ザンギエフ」さんのアドバイスなどもあり違うキャラ、どうせなら強いキャラを使おうと思い、ユンを使ってみましたが、自分にはしっくりきませんでした。それで、フェイロンにしたら結構動けたので。

Q3 ザンギエフ／ヤン

Q4 どのキャラと、というか、『バーチャ』プレイヤーで固めたかったので。「板橋ザンギエフ」さんと「あかべ」のヤンですね。ヤンとフェイロンはキャラが強いし、ザンギエフは強キャラにいけるんで、バランスという意味でもうまくまとまっているのでは、と。

『KOF』シリーズプレイヤー 極限堂



闘劇'05 『KOF NEOWAVE』ベスト8
闘劇'07 『KOF '98』ベスト4

Q1 ヤン

Q2 『ストⅣ』でタメキャラのベガを使っていたので、『スパⅣ AE』ではコマンドで技が出て、攻めの強いキャラを使いたいと思っていました。しかし、ヤンは動かしていて楽しめたのが決め手でした。新キャラなので、どんな動きができるのか未知数なのも魅力的。

Q3 サガット／フェイロン

Q4 チーム戦だとしても、自分が全部勝つぐらいの気持ちで臨みたいですよね。だけどザンギエフには勝つ自信が無いので、お守りにサガットを入れました。もう1人は単純に強さでフェイロン。大会の緊張感がある中では、フェイロンのジリジリした闘い方は応援のしがいがありそうです。

まとめ ～リサーチを終えて～

組みたいキャラとしては、強さでユン、フェイロン、対抗キャラとしてサガット、ザンギエフをチョイスする結果となった。シンプルなゲームゆえ、相性が出やすい本作で、上位キャラに対して「潰せ」として使えるザンギエフが、チーム戦でのカギとなりそうだ。ただし、「ザンギ使い」がキャラ替えなどで前作より減っているので、引く手あまたとなりそうだ。

スパⅣAE事典 今回は他ゲーム勢で、かつ「スパⅣ AE」をプレイしている人物にクローズアップした。3on3での組み合わせについてはフェイロン、ユンなど強キャラと呼ばれるキャラクターと、その役不足な部分を補うためのキャラクターという選択ではおおむね一定の傾向にあるようだ。ただし、まだ稼動2カ月後というタイミングからも、今後の攻略が及べばこの図式が変わる可能性も？　機会があれば引き続き調査したい。

スパIV魂 Vol.10

2011年2月28日発行

立体視のオドロキ 初・体・験!! 『スパIV 3DE』ついに発売！

『スパIV』の最新作が、2011年2月26日に発売されたニンテンドー3DSと同日発売タイトルとしてついにリリースされたゾ！ もちろんニンテンドー3DSの目玉機能である裸眼立体視にも対応していて、アーケード版やほかの家庭用版と同様の迫力を持ったバトルが奥行きのあるビジュアルで楽しめる。今回は、本作ならではの注目機能を紹介しよう！

スーパーストリートファイターIV 3D EDITION

- 対応機種：ニンテンドー3DS
- ジャンル：対戦格闘
- 発売日：2011年2月26日（発売中）
- 希望小売価格：4,800円（税込）
- プレイ人数：1人（通信プレイ時2人）
- CERO：B（12歳以上対象）

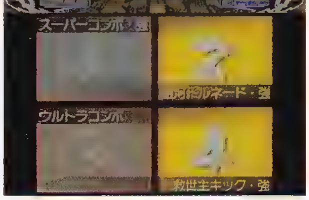


『スパIV』がキミの手のひらに!!

『スーパーストリートファイターIV 3D EDITION』（以下『スパIV 3DE』）は、プレイステーション3やXbox 360で発売された『スパIV』を元にした作品だ。だが単なる移植ではなく上下2画面でのプレイ、下画面の4つのボタンをタッチするだけですぐに技を出せるといった独自の要素をタップリと搭載している！

■上画面（立体表示）■





■下画面（タッチスクリーン）■

下画面のメニューはカスタム可能！

複雑なコマンドが必要な必殺技やウルトラコンボ、スーパーコンボだけでなく、特定のボタンの組み合わせも登録可能。「使える」コンボを仕込んでおくべし！

ココがスゴイ！ 3Dバーサスで新感覚バトル

『スパIV 3DE』ではバトル時の視点を2種類から選べる。一つは従来と同じスタンダードな視点、もう一つは操作キャラクターの斜め後ろにカメラがある3Dバーサスと呼ばれる視点だ。このオリジナルの視点なら相手の動きを常に正面から見据えられる上、さらに3DSの立体視と相まってバトルの臨場感がグンとアップするぞ！

通常の対戦画面



3Dバーサスの対戦画面



こちらが3Dバーサスでのプレイの様子。自分のリーチの感覚、対戦相手や飛び道具との距離感などが普段の視点とは全く違っており、新鮮な気分でプレイすることができる。

対戦ツールとしてベリーグー!!

対戦その1 ローカル通信対戦&インターネット対戦でバトルざんまい！

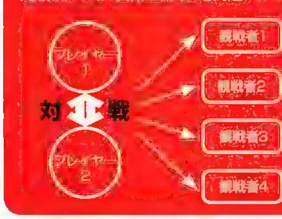
『スパIV』の魅力といえば、ライバルや友達との熱いバトル！ 無線通信機能を使った周囲のプレイヤーとの対戦はもちろん、携帯機でありながらインターネットを通じて全国、さらに全世界のプレイヤーと対戦もできる。なおローカル通信対戦時はソフト1本でもあれば対戦が可能だ。



対戦時にはラウンド数や1ラウンドの時間なども設定できる。

ココがスゴイ！ 自分の3DSで「観戦」ができる！

『スパIV 3DE』を持った人が集まれば、プレイだけでなく、仲間のバトルを自分の3DSで観戦することができる。この機能で、グループでの対戦がいっそう盛り上がること間違いナシ！



対戦その2 フィギュアで闘え！ すれちがい通信の新バトル！

本作品内のどのバトルでも、ラウンドを1本取るごとにフィギュアポイントと呼ばれるポイントを得られる。これを使ってフィギュアスロットをすると、『スパIV 3DE』キャラクターのフィギュアが手に入る。フィギュアには鑑賞やコレクション以外に、すれちがい通信機能を利用したシミュレーションバトルで活躍させる楽しみも。このバトルは設定さえしておけば自動で進行するぞ！



シミュレーションバトルは5体1組のチーム戦。



パラメータを調整してフィギュアの能力をアップ！

「♥『ストⅣ』部」、カプコンに出張!!　『スーパーストリートファイターⅣ 3DE』でも闘いたい!

モチベーションの高過ぎる取材

よるよる：3DS版『ストリートファイターⅣ 3D EDITION』が遊びたい一心でカプコンさんに来てしまった……。
まじん：iPhone版で日々鍛錬を積んでる我らが、どこまで通じるか気になるところではあるしね。
よるよる：なんか、聞くところによると、ワンボタンでタメなしソニックブームが出せたりするらしいじゃないですか。俺とか、100年前からのガイル使いですから。
まじん：iPhone版『ストⅣ』以外であんたがガイル使ってるところとか、見たこと無いんですけど……。

部員紹介

よるよる(左)：格闘ゲームとギャルゲーをこよなく愛する男。メインキャラクターは豪鬼。
まじん(右)：格闘ゲームが好きが高じて他部署から特別出演。メインキャラクターはジュリ。



すぐに対戦を始める男たち

よるよる：まずは、タッチスクリーンで必殺技が出せるモードで対戦してみようかね。キャラはどうしようかな。
まじん：じゃ、俺ガイルね。あなたは他のキャラ選んでください。誌面の都合上同キャラだと盛り上がらないし。
よるよる：謀ったなぁ貴様！じゃあ俺はフェイロンで……。
まじん：ソニックブーム！　ソニックブーム！　サマソッ！
よるよる：ガイル……。でも凄いね、必殺技や通常技の性能、『スパⅣ』が完全再現されてるんですけど。
まじん：次は普通にコマンド入力するモードでやってみよう。幼いころ鍛えた、俺のコントローラーテクを見せるわ。
<波動拳！　波動拳！　昇龍(シュバッ)→滅！>
よるよる：ちょ……。アーケード版みたいな動きじゃん！同時押しとかまだ慣れてなくて難しいんですけど。
まじん：ふふふ……。キーコンフィグでタッチスクリーンにボタンを登録できるんだよ。弱Ⓟ+弱Ⓚとかね……。居るんだよなー、ゲーム始めるときに説明書読まないやつ。



『ストⅣ』シリーズのだいご味であるセービングアタックを使った地上の駆け引きも健在!



3Dバーサスの視点に衝撃。しかし。闘いの感覚は『スパⅣ』そのものなのだ!

噂の裸眼立体視と3Dバーサス

よるよる：くっ。次は3Dバーサスで勝負だ！やっぱ俺、裸眼立体視派みたいなところあるしさ。
まじん：裸眼立体視って言いたいだけですよね。じゃ、コーディーにしてみよう。カッコいいしね。
よるよる：俺は豪鬼。これはホントにメインキャラ。
まじん：コーディー、メインキャラじゃないんですけど。え、何これ！　斬空(波動拳)が迫る(笑)。
よるよる：距離感を理解するまで慣れが必要だね。でも俺、飛び道具あるからさ。斬空！　斬空！
まじん：いや、これ、マジで無理。もう飛ぶしかない。
よるよる：見てから対空余裕でした。あ。負けた。
まじん：対空の距離感も独特だったというね。
よるよる：新鮮だね。ちゃんとゲームになってる。そしてこのモードでも思ったけど、移植が『スパⅣ』に忠実過ぎてびっくりしたよ。コーディーに弱竜巻(斬空脚)→しゃがみ強Ⓚとかつながってたし。
まじん：うん。あと、ずらし押しを使った目押しテクニックとかもできてる気がする。リュウのしゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚとかボタンずらし押しでできてる気がする。テクニックとして残ってるのかなー。気になる(笑)。
よるよる：アルカディアでiPhone版『ストⅣ』と3DS版『スパⅣ』のムックを作っていただきたい！
まじん：出た……、とりあえず言ったもん勝ち作戦。





斬空波動拳を得意げに撃ち続けるも対空の豪昇龍拳をことごとく空振って連敗したよるよる。まじん曰く「弱くね？弱過ぎねえ？」。



マンガ：春人(http://ameblo.jp/treow/)

ここぞというときの『スパⅣ』用語

■裸眼立体視：ニンテンドー3DSのウリの一つとなる、裸眼で立体映像を楽しめる機能。『スパⅣ 3DE』では、この機能を最大限に楽しめる"3Dバトルモード"を搭載。自キャラクターの背面からの視点で闘いが楽しめる。

遊んでみた感想は……？

よるよる：素晴らしい仕事でした。
まじん：我々、ニンテンドー3DSと『スパⅣ 3DE』を予約するため、予約開始日の早朝から並んだ甲斐がありました(キリッ)。
よるよる：実際、いろいろ試したけど、完全に『スパⅣ』してたよね。春麗のしゃがみくらい限定コンボとかもできたし。
まじん：3Dでの対戦も凄いよね。裸眼立体視は見ごたえあるし、それをOFFにしても迫力十分。斬空が凄いよ、斬空が(笑)
よるよる：あとは操作性の良さが印象的だったね。携帯ゲーム機とは思えない。ニンテンドー3DSの操作性の良さもそうだけど、『ストⅣ』から継承されてる、快適なコマンド受付のおかげなのかな。
まじん：[illegible]で昇龍拳も健在だしね。この号が発売されるころになれば、我々もすっかり『スパⅣ3DE』勢。楽しみですな！

ゲームを支配する重要要素を徹底レクチャー！

フレームの基本概念

"フレーム"という格闘ゲームの根幹にかかわる要素を知れば、見える世界がガラリと変わる！　人より一歩先ゆく格ゲープレイヤーを目指そう！

Text:ケンちゃん、ロケット



知れば攻略ムックが120%使いこなせる!!

『BBCSⅡ　プレイングガイド』(左)
『スパⅣ AE 鍛錬の書』(右)
3月2日、2冊同時に発売！
（定価:1,580円（税込））

フレームの基本概念

格闘ゲームの攻略法を読むと、よく"フレーム"という言葉を目にすることがあるだろう。このフレームとはゲーム内の時間を指す単位で、その最小単位である1フレームは、多くの作品で実時間で換算するとおよそ1/60秒という、わずかな時間を表している。このフレームと呼ばれる単位は『スパⅣ AE』『BBCS Ⅱ』をはじめ、ほぼすべての格闘ゲームで活用できる概念である。ムックの技データページに記載された数値は、ほぼすべて"1フレーム＝1/60秒"のルールに則って計測、掲載されている。この概念を踏まえてデータを閲覧すれば、ゲームをプレイせずとも技の性能を正確に理解できるのだ。今回は技性能を知るために重要な「発生」「硬直差」「無敵時間」について解説しよう。



フレームという概念を理解することが、格闘ゲーム上達の第一歩。ゲーム内の時間の流れとキャラクター動作の仕組みを覚えよう。

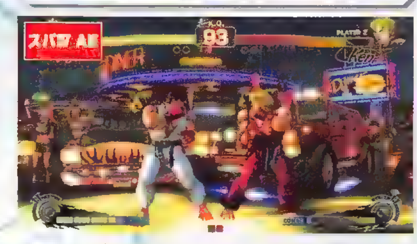
数字が小さいほどイイ

発生とは？

攻撃が当たるまでにかかる時間

"発生"とは、ボタンを押してから相手に攻撃が当たるまでにかかる時間のことで、フレームデータで最も重要視するべき項目。具体的には発生が"5フレーム"と表記されている技ならば、ボタンを押してから5/60秒後に攻撃がヒットする、という性能である。この発生の数値を見れば、「発生が20フレームの中段攻撃だからガード崩しに役立つ」など、技の用途を理解しやすくなる。『スパⅣ AE』ではスーパーコンボ、ウルトラコンボ、『BBCS Ⅱ』ではディストーションドライブ、アストラルヒートは、発生部分が"□＋△"と特殊な表記がなされている。"□"部分は、コマンドが完成してからカットイン演出に入るまでの時間。△は演出終了後から攻撃が当たるまでの時間をあらわす。実際の攻撃発生までにかかる時間は、単純に□＋△の合計数値と考えて構わない。

数字の小さい技が早い！



リュウのしゃがみ中Ⓟは発生が4、しゃがみ強Ⓟは5。データだけでしゃがみ中Ⓟの方が早いことが一目りょう然というわけだ。

強力な必殺技の発生に注意！



ジンの氷翼月鳴は「5＋5」。これはコマンド完成から演出に入るまでが5フレームで……、

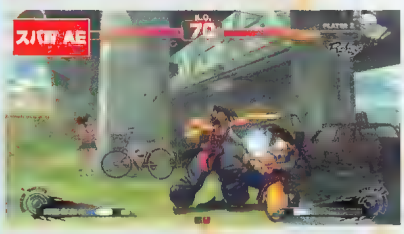
演出終了から攻撃ヒットまでが5フレーム。合計10フレームが実質的な速度となるのだ。

見極めが肝心

硬直差とは？

どちらが先に動けるかを表す

硬直差とは、どちらがどれほど早く動けるのかを数値で表したもので、「ガード硬直差」や「起き上がり時の硬直差」など、それぞれの状況を頭につけて○○硬直差という形で使われることが多い。このとき5フレーム先に動ける場合は5フレーム有利。逆に5フレーム相手が先に動く場合は5フレーム不利という表現をするので覚えておこう。有利な状況なら攻勢に、不利な状況なら守勢に回るのが対戦において最も重要なセオリーとなる。



ガード時に先に動ける技は攻めを継続しやすい。フレーム表を参考にし、できるだけ有利時間の長い技を使っていこう。

有利な状況では強気に攻めろ！



リュウのしゃがみ中Ⓟはガードされても先に動ける。その後発生の早い技に連係させれば無敵技以外にはほぼ割り込まれないので、これを意識させることでガードを崩す選択肢も狙っていける。

不利な状況ではディフェンシブな選択肢を！



こちらが不利な状況では、通常技を出しても発生前につぶされやすい。ガードや投げ抜けなど守りの選択肢を基本にして、相手が一辺倒に攻め込んでくるようなら無敵技をぶっぱなしていこう。

発生＜硬直差の場合は反撃確定！



攻撃側が大きく不利となった場合は、防御側の反撃を決めるチャンス。このとき重要なのが反撃技の発生と硬直差の値で、反撃技の発生の値が硬直差の値よりも少ないときに反撃確定となる。

※画面写真の「BBCSⅡ」は「ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ」、「スパⅣ AE」は「スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION」のものであることを示します。また本文中でのタイトル表記も両ゲームの略称を用いています。

ゲー事典

●技データは攻略ムックに掲載：この記事で解説の題材として取り上げた「ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ」と「スーパーストリートファイターⅣ ARCADE EDITION」。上で紹介した両ゲームの攻略ムックでは、全キャラクターの技データを収録している。自分のプレイの分析や、キャラクター対策の研究に役立つこと間違いナシ。強くなりたいキミはぜひ手に取ってみてほしい。

相手の連係に割り込め!

無敵を知る

防御面での最重要手段

無敵とは、相手の攻撃を受けなくなる技の性質を指す。よく"無敵技"と呼ばれる技は、相手の攻撃を受けずに攻撃できるため、強力な防御手段として活用できるのだ。この無敵に関してはフレームデータの備考に掲載されている"1～20【無】(『スパⅣ AE』)"、"1～20無敵(『BBCS Ⅱ』)"と書かれている場合は、コマンド完成後1～20フレーム目まで、相手の攻撃を受けないことを指す。

ちなみにこの無敵は、持続する時間がただ長ければいいわけではなく、発生と密接な関係を持つ。基本的には、"発生5、1～8無敵"のように無敵時間内に攻撃が出る技は無敵技として優秀。逆に"発生5、1～3無敵"など、無敵時間内に攻撃が発生していない技は、無敵技としての信頼性は低いのだ。



ラグナのCインフェルノディバイダーなど、発生より無敵の持続時間が長い技があると、簡単には攻め込まれなくなるのだ。

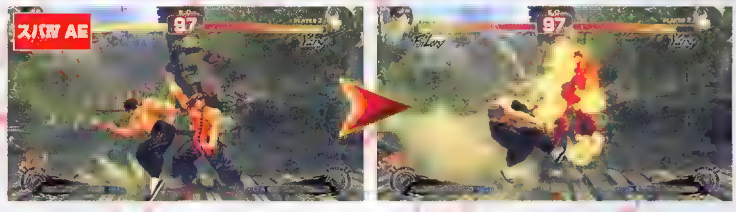
発生時間と無敵時間を見比べよう

発生前に切れるタイプ(例:フェイロン"弱裂空脚")



フェイロンの弱裂空脚は"発生14、無敵1～8"。攻撃が発生する前に無敵が切れるため、相手の攻撃とぶつかると負けてしまうケースも多い。無敵技としては信頼できない部類の必殺技である。

発生1フレーム前に切れるタイプ(例:フェイロン"弱熾炎脚")



フェイロンの弱熾炎脚は"発生5、無敵1～4"という性質。このような、発生1フレーム前に無敵が消失するタイプの必殺技は、相手の攻撃に合わせると両者ダメージを受ける相打ちになりやすい。

発生後まで持続するタイプ(例:フェイロン"EX熾炎脚")



EX熾炎脚は"発生5、無敵1～6"と、攻撃が発生するフレーム後まで無敵時間が持続している。この場合は、相手の攻撃とぶつかっても一方的に打ち勝ちやすい。防御面で頼れる必殺技はこのタイプだ。

無敵にもいろいろ種類がある! 無敵技にはキャラの全身が無敵になる"完全無敵"タイプだけでなく、いろいろな種類がある。飛び道具だけを避けられる"飛び道具無敵"、上半身や下半身など、一部の部位だけが無敵になる"部位無敵"、さらには投げだけを避けられる"投げ無敵"など、その種類は多い。詳細は本誌ムックをチェックすべし!

例外もあるよ

硬直差が変わる条件

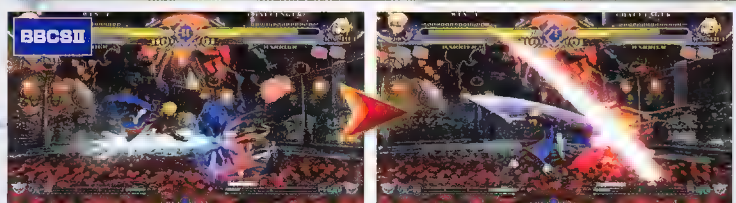
持続とシステムに注目

多くの技の攻撃判定は発生した一瞬だけではなく、数フレーム間継続する。これを攻撃判定の持続という。持続の後半部分を当てるほど後のフォロースルーが短くなり、硬直差も有利になっていく。また、ゲームによってはガード硬直を変えられるシステムも存在する。『ブレイブルー』シリーズのギリギリガード、バリアガード、ギリギリバリアがいい例だ。基本となる硬直差に加え、これらを使った場合の硬直差も頭に入れる必要があるぞ。



通常ガード時は有利でもギリギリガードをされると不利。という技は多数ある。その場合は不利を想定して動くのが手堅い選択。

持続部分を当てれば硬直差は変わる



ジンのA霧槍 尖晶斬は密着から出すと7フレーム不利となり、反撃をくらってしまうが、リーチを活かして先端を当てれば有利となる。このような技は硬直差だけでは計れない強さがある。

ギリギリガードで硬直を減らす



ギリギリガードはガード硬直を数フレーム軽減できる。通常ガードでは反撃出来ない技に反撃したり、連続ガードになるはずの連係に無敵技で割り込んだりと様々なところで活用できる。

バリアガードは硬直は延びるが……



バリアガードは通常ガードよりも距離を離せる代わりにガード硬直が1フレーム延びてしまう。ガード後の反撃よりも、距離を離して攻撃を空ぶらせたり、相手の選択肢を減らす目的で使っていこう。

ゲー事典 ●**無敵補足:**相手の攻めを切り返すときに使う無敵技は、コマンド完成直後から無敵状態になる時間がある"無敵1～??(『BBCSⅡ』)"、"1～??【無】(『スパⅣAE』)"タイプの技を使っていこう。無敵になるタイミングが1フレーム目からスタートしない攻撃は、まれに無敵状態になる前に相手の攻撃が当たる可能性があり、信頼度は下がってしまう。無敵がスタートするタイミングにも注目だ!



細かな積み重ねこそ勝利への近道！

© ARC SYSTEM WORKS

『BBCS II』実力向上講座

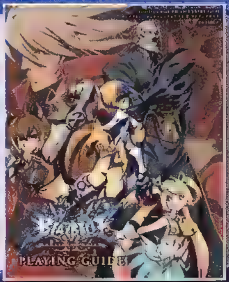
今回はシステム面の細かな知識をはじめ、画面端からの脱出法や反撃など、地力を上げるための情報を掲載。注目キャラクターの対策や対戦攻略も掲載しているので、合わせてチェックして対戦に生かそう。

ブレイブルー コンティニュアムシフトII
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：2010年12月9日（稼働中）
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESiCAxLive

攻略ムック、3月2日発売！

お待たせ致しました！ 全技の詳細な技データを掲載した攻略ムックが3月2日に発売!! 突き詰めた研究にはもちろん、全キャラの写真付き技解説や対戦攻略を掲載しているので、相手キャラの確認や新たにキャラをはじめるときにも便利！ 開発者インタビューや特選連続技集なども見逃せないぞ。

■ブレイブルー コンティニュアムシフトIIプレイングガイド
発売日：3月2日 予価：1,580円（本体1,505円）



要所で生かせるお役立ち情報！『BBCS II』豆知識集

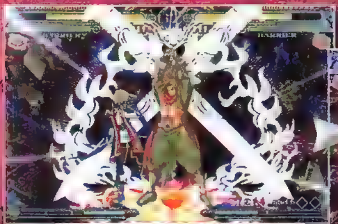
ここでは暗転中の処理とコマンド入力の仕組みを徹底解析！ 細かな知識だが、覚えておけば役立つことはあるはずだ。

画面暗転のシステムを知る！

ディストーションドライブなどの暗転中は、ゲーム内の時間が止まっているがボタン入力や必殺技のコマンドは受け付けている。暗転中に何かしらのボタンを押すと、暗転後に通常技が暴発してしまうのだ。

これを防ぐにはバリアがおすすめ。通常技より優先度が高く、通常技入力後でも上書きできるのだ。通常技の出始め2フレーム間はバリアでキャンセル可能なので、通常技が出てしまっていてもバリアを入力してみるといい。なお、近距離ならバリアの代わりに通常ガードでも暴発を防げる。

相手の暗転を見てから無敵技で反撃したい場合は、暗転中に必殺技のコマンドを完成させるだけで、暗転後に最速で無敵技を出せる。ただし暗転中のブレイクバースト入力は四つボタンを完全に同時押しする必要がある。ブレイクバーストを出したいときは、←＋ボタン四つ同時押しを連打しよう。失敗してもガードで上書きできるので、出しやすくなるぞ。



▲固めにいったら相手がディストーションドライブを出してきた！ こんなときはバリアを入力。



▼通常技の出始めだったとしてもバリアで上書きできる。無敵技で上書きするのも有効だ

コマンド入力のシステムを知る！

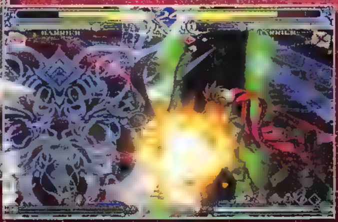
ディストーションドライブでよくある↓↘→↓↘→と→↘↓↙←→のコマンドは、一部を除いて簡略化が可能。

↓↘→↓↘→は、①↓→↓→や②↓↘→↓→でも可能で、この入力法だと短縮化に加えダッシュとの複合入力が簡単になる。普通にダッシュから出そうとすると入力は↓↘→↓↘→→ニュートラル（以下N）→→→N→→＋ボタンとなるが、①なら自動的にダッシュとなり、②は↓↘→↓→→N→→＋ボタンでダッシュしつつ技を出せる。ハザマの蛇翼崩天刃などはダッシュと複合することでリーチを伸ばせるので、この入力を使おう。

→↘↓↙←→は→↓←→と簡略化できるが、この入力法だとダッシュしながら出るので、ダッシュしたくない場合は→↓↙←→にすること。なお、このコマンドは出しにくかったり、逆に暴発することが多い。出しにくい場合は、←をきちんと入力することを意識。逆に暴発しやすいなら、←が入らないように気を付けるといい。



▲ハザマの蛇翼崩天刃での反撃をするとき、ガード硬直中に↓→↓→＋Bと入力すると



▼ダッシュしながら出せる。スキは大きいが間合いが離れるような技への反撃に便利だ

地獄から抜け出す三つの方法

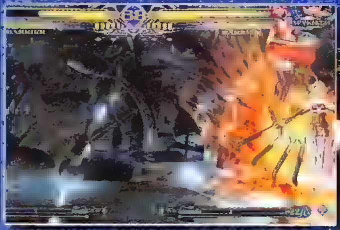
画面端脱出大作戦！

画面端の攻めや連続技は非常に強力。追い詰められるとピンチだが、位置を入れ替えられれば逆にチャンスとなるぞ。

I 全キャラ共通の脱出方法 ブレイクバーストを活用せよ！

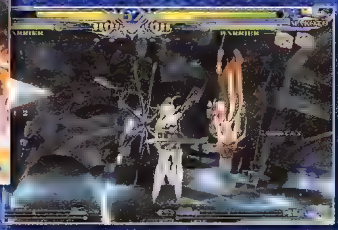
緊急受身中のブレイクバーストは緑色版になるが、動作終了1フレーム前のみ黄色版になる。動作直後と合わせて、無敵状態から黄色版を出せるタイミングが2フレームあるので、移動起き上がりやガード後よりも出しやすいのだ。画面端に追い詰められたときは、積極的に狙っていこう。

地上版の黄色ブレイクバーストを決めると、約40フレームまで追撃が間に合うので、ダッシュなどで相手と位置を入れ替えつつ連続技が可能。右記は、相手と位置を入れ替えられるオススメの追撃。［入替］のところで位置が入れ替わる。なお、先端ヒット時は追撃が難しいので注意。



▲画面端に追い詰められて起き攻めされたら、緊急受身から黄色ブレイクバーストを狙おう。

▼ヒットすれば位置を入れ替えつつ追撃が可能。ガードされても有利なのでリスクは低い。

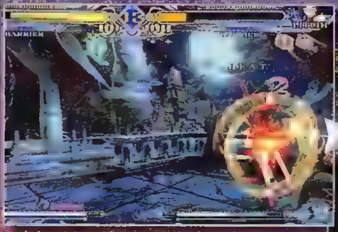


黄色ブレイクバーストからの位置入れ替え追撃

キャラ名	技名
ミュー	ダッシュ［入替］立ちCor【➡＋A→➡＋B】
マコト	ダッシュ［入替］立ちB、ダッシュ【しゃがみC→しゃがみD】［入替］
ヴァルケンハイン	ダッシュ［入替］しゃがみC、D→Aアイゼン・ヴォルフ［入替］
プラチナ	ダッシュ［入替］｛立ちA→➡＋A｝or｛立ちC｝Ⓒ➡マミサーキュラー
ラグナ	ダッシュ［入替］【立ちBor立ちC→立ちD（1段目）】Ⓒ➡デッドスパイク
ジン	ダッシュ［入替］【立ちC→➡＋C】、ダッシュ➡＋CⒸ➡氷翼月鳴→ダッシュしゃがみB（空振り）［入替］→B吹雪
ノエル	ダッシュ［入替］➡＋C、ダッシュ【➡＋B→➡＋C】Ⓙ➡ハイジャンプD［入替］
テイガー	➡＋CⒸ➡アトミックコレダー［入替］
タオカカ	ダッシュ［入替］立ちB、だましんぐエッジ！（⬇派生）［入替］
レイチェル	ダッシュ立ちC・C、➡＋AⒸ➡バーデン・バーデン・リリー→ダッシュ［入替］ゲオルグ13世
アラクネ	立ちDⒿ➡ハイジャンプAⒿ➡【A→C→⬇＋A～⬇～B（着地）】［入替］→立ちDⒿ➡【A→C→D】、（ブレイクバースト先端ヒット用）ハイジャンプ【A→B（1段目）→C→⬇＋A～⬇＋B（着地）】［入替］→立ちDⒿ➡ハイジャンプ【A→A→C→D】
バング	ダッシュ［入替］【立ちB→➡＋C】or【立ちC→➡＋D】
ライチ	（棒所持）ダッシュ［入替］【立ちB→➡＋B】or一気通貫～A派生→低空空中三元脚・中、（素手）ダッシュ［入替］立ちB
カルル	（黄色ブレイクバースト中にラ・カンパネラ）ダッシュ［入替］立ちBor立ちCⒿ➡BⒿ➡【B→C】
ハクメン	ダッシュ［入替］立ちBorしゃがみCⒿ➡⬇＋A
ラムダ	ダッシュ［入替］【➡＋Aor立ちC×8→➡＋C】Ⓒ➡シックルストームorアクトパルサーZwei・キャバリエ
ツバキ	ダッシュ［入替］【立ちB→しゃがみC・C】orダッシュしゃがみCⒸ➡D審剣・光ヲ断ツ剣［入替］→（立ちD→）しゃがみC・C
ハザマ	ダッシュ（⬋＋CⒸ➡蛇翼崩天刃→）蛇刹～残影牙→➡＋C→【立ちC→しゃがみC】→➡＋D～A派生→⬅＋D～D派生→蛇咬［入替］

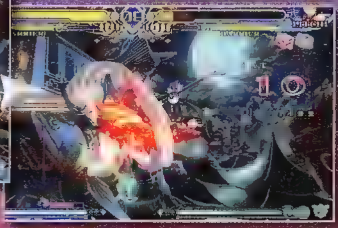
II とっさに決めて地獄から天国へ！ 連続技で位置を入れ替えろ！

追い詰められている状況で反撃のチャンスが訪れたら、相手と位置を入れ替えられる連続技を狙うといい。発生の早いA攻撃や無敵技なら割り込みを狙いやすいので、そこから位置を入れ替えられると強力だ。右記の連続技は、相手と位置を入れ替えられる連続技の代表例。ほかにもテイガーのアトミックコレダーやハザマの蛇咬など、簡単に位置を入れ替えられる技もある。また、後方投げで位置を入れ替えるのもアリだ。



▲立ちAやしゃがみAは発生が早く割り込みやすい。割り込みに成功したら……

▼画面中央に押し返すのではなく、相手と位置を入れ替えれば攻守を入れ替えられるぞ。



画面端脱出用連続技の例

●ラグナ
CインフェルノディバイダーⅠ（1段目）Ⓡ➡（ダッシュで位置を入れ替えて）立ちD（1段目）Ⓒ➡デッドスパイク→ダッシュ立ちCⒿ➡ハイジャンプ【C→D】Ⓙ➡CⒸ➡ベルアルエッジ→（着地）ダッシュ立ちD（2段目）Ⓒ➡Cインフェルノディバイダー～アッパー～横吹き飛ばし→（着地後ダッシュで位置を入れ替えて）⬋+CⒸ➡ヘルズファング～追加攻撃　ダメージ:3281

●ジン
裂氷Ⓡ➡（ダッシュで位置を入れ替えて）➡+CⒸ➡B吹雪→➡+C・➡➡→立ちCⒿ➡【C→D】→（着地）【立ちC→⬋+C】　ダメージ:2902

●ヴァルケンハイン（赤字は狼状態での行動）
【しゃがみA×2→⬋+C】→（少し歩いて）【しゃがみB→立ちC】Ⓙ➡ハイジャンプD→ジャンプA×3Ⓒ➡Bケーニッヒ・ヴォルフ～➡+C→降りB×2→（着地）地上BⒸ➡ハイジャンプA×3Ⓒ➡D→C　ダメージ:1887

●プラチナ
【立ちA×2→立ちB→立ちC→⬋+C】Ⓒ➡フォーリンメロディⓇ➡ダッシュしゃがみCⒸ➡ドリームサリー→（ダッシュで位置を入れ替えて）マミサーキュラー→ダッシュ【立ちC→➡+A】Ⓒ➡マミサーキュラー　ダメージ:2593

III 「持っている」キャラは忘れずに生かそう キャラ独自の脱出方法

●上空へ逃げ出せるキャラ

レイチェルはジャンプと⬆or⬇＋Dを併用すると高いジャンプが可能。タオカカは、3段ジャンプ後タオぴったん～➡で画面中央へと移動しよう。ハザマはしゃがみD～D派生で上空へ一気に移動可能。ここからジャンプ➡＋D～D派生で逃げ出せる。ヴァルケンハインは、2段ジャンプから狼状態になり⬅＋C→Cで逃げ出そう。

●ノエル

カウンターアサルトが無敵で相手をすり抜ける。動作時間が短いので、相手の技によっては反撃も狙える。

●タオカカ

ダンシングエッジとだましんぐエッジ！は、前方跳ね返りとB派生で逃げ出せる。また、しゃがみDやジャンプ⬆＋Dで上に逃げるのも有効。

●バング、ハクメン

バングは、D攻撃でのガードに成功すればバング瞬間移動の術で位置を入れ替えられる。ハクメンは立ちD、しゃがみD、虚空陣 雪風で入れ替え可能。どちらも、ヒットすれば位置を入れ替えて連続技を狙えるぞ。

●カルル

ヴィヴァーチェですり抜けられる。B版なら移動距離が長く、頭&体属性に対して無敵なので逃げやすい。

●ラムダ、ツバキ

ラムダはアクトパルサーZwei、ツバキはD審技・閃ク壱ノ撃で入れ替えられる。どちらも無敵ではないので、しゃがみAから連係するといい。D審技・閃ク壱ノ撃はガード後有利なので、そのまま攻勢に転じよう。

●マコト

しゃがみAⒸアステロイドビジョンが有効。A版～エクリプスターン、B版～ジャンプA（空振り）→空中ダッシュを使い分けよう。

●画面端脱出補足：黄色ブレイクバーストは、緊急受身後以外に中下段の二択に対して狙うのも有効。中段技は全体的に発生が遅いので、しゃがみガードしつつボタンを押す準備をしておこう。画面端脱出にはハイジャンプ→空中ダッシュも有効。ただし、空中投げを狙われやすいので、投げ抜けの準備をしておこう。そのほか、ヒートゲージが50%あるならカウンターアサルトでダウンを奪って、ジャンプなどで位置を入れ替えてもいい。

ダメージチャンスを見逃すな！

反撃ポイントピックアップ

対戦中によく使われる、反撃の難度が高い技をまとめて対策。安定して決められれば勝率アップ間違い無しだ。

↘+C

ノエルの↘+Cはリーチの長い下段技で、【立ちC→➡+B or ↘+C】の二択で使われたり、↘+Bから出し切られることが多い。ガード後は16フレーム有利でノエルはしゃがみ状態だが、姿勢が低く、打点の高い攻撃では空振りするので注意。下表は、リボルバーアクションのつなぎでは最も間合いが離れる【立ちC（先端）→↘+C】への確定反撃。単発の↘+Cは、さらに間合いが離れることもある。

キャラ名	技名
ミュー	ダッシュ立ちC
マコト	ダッシュ立ちC
ヴァルケンハイン	シュツルム・ヴォルフ、立ちCⒸ➡ナハト・ローゼン
プラチナ	ダッシュ↘+C、ダッシュ立ちC
ラグナ	ダッシュ立ちC
ジン	ダッシュ立ちC
ノエル	ダッシュ【立ちC→↘+C】
テイガー	立ちCⒸ➡スパークボルト
タオカカ	ダッシュ立ちCⒿ➡ジャンプD～B派生→立ちB
レイチェル	ダッシュ立ちB（BD同時押し）
アラクネ	【しゃがみA→しゃがみC】（先端だと反撃不能）
バング	ダッシュ↘+C、ダッシュしゃがみB
ライチ	緑一色、カウンター）、ダッシュ【立ちB→➡+B】
カルル	➡+B
ハクメン	⬅+C、紅蓮、鬼蹴～閻魔、↘+C（カウンター）
ラムダ	立ちD、ダッシュ【立ちB→立ちC→⬅+B】
ツバキ	ダッシュ立ちC
ハザマ	ダッシュ↘+C、ダッシュ【立ちB→↘+C】

※赤字のものは↘+C先端ガード時でも反撃可能

萬駆阿修羅無双拳

空振り時のスキが小さい無敵技。近距離ではギリギリガードをすれば10フレーム有利となるので、ダッシュからさまざまな反撃が可能だ。注意すべきは、当たるかどうか分からない間合いで出された場合。ガード時、空振り時両方に対応するには、ギリギリガードを入力しつつ空振り時用の反撃を入れ込み、ガード時は発生10フレーム以下の技で反撃、とかなり忙しい操作をする必要がある。

キャラ名	技名
ミュー	【しゃがみB→立ちC】、ダッシュ立ちB
マコト	【立ちB→立ちC】、ダッシュ立ちC
ヴァルケンハイン	立ちB
プラチナ	立ちC、ダッシュ【立ちC→➡+A】
ラグナ	立ちB、ダッシュ【立ちB→立ちC→➡+A】
ジン	↘+C、ダッシュ雪華塵
ノエル	【立ちB→立ちC】、ダッシュ【しゃがみB→➡+A】
テイガー	Aキカンティックテイガードライバー（無敵時間でかわして反撃）、ジェネシックエメラルド～
タオカカ	【しゃがみB→立ちC】、ダッシュ立ちB
レイチェル	ダッシュ立ちB（BD同時押し）
アラクネ	しゃがみA
バング	立ちB、ダッシュ立ちB
ライチ	ダッシュしゃがみA（棒所持）、ダッシュ立ちB（素手）
カルル	立ちB
ハクメン	➡+D、蓮華
ラムダ	しゃがみB、ダッシュ立ちB
ツバキ	立ちB、ダッシュ立ちB
ハザマ	しゃがみB、ダッシュ立ちC

※赤字のものは空振り時と両対応しやすい反撃技

牙昇脚

ガード後は20フレーム有利だが、間合いが離れるので専用の反撃が必要。また、構えた状態で20フレーム以上経過すると強化版牙昇脚となり、性能がアップする。こちらは後退距離が長いためさらに間合いが離れ、ガード後の硬直差が18フレーム有利となる。遠めの通常ガードでは有効な反撃が無いキャラは、ダッシュ→一瞬バリアガード→ギリギリガードなどから反撃を決めたい。

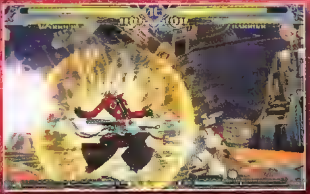
キャラ名	技名
ミュー	ダッシュ立ちC、ダッシュ立ちB
マコト	ダッシュ立ちD（Lv1～2）、ダッシュ立ちC
ヴァルケンハイン	立ちC、ナハト・イェーガーⓇ➡～
プラチナ	ダッシュ↘+C、ダッシュ立ちC
ラグナ	ダッシュ【立ちB→立ちC】、ダッシュ➡+C、ダッシュ【立ちB→➡+A】
ジン	霧槍 突晶撃、凍牙氷刃、ダッシュ➡+C
ノエル	↘+C
テイガー	スパークボルト、ジェネシックエメラルド～（磁力付加時のみ）、➡+A（先端は届かない）
タオカカ	ダッシュ【立ちC→立ちD】Ⓡ➡～、ダッシュ↘+C
レイチェル	ダッシュ立ちB（BD同時押し）
アラクネ	しゃがみC（密着時限定）
バング	ダッシュ↘+C、ダッシュしゃがみB、ダッシュ➡+C
ライチ	ダッシュ立ちC（棒所持）、緑一色（カウンター）、ダッシュ【立ちB→しゃがみC】（棒所持）、ダッシュ【➡+B→立ちC】（素手）
カルル	➡+B
ハクメン	紅蓮、鬼蹴～閻魔、⬅+C
ラムダ	立ちD・D、ダッシュ➡+B
ツバキ	ダッシュ立ちC、D審技・閃ク壱ノ撃
ハザマ	ダッシュ↘+C

※赤字のものは強化版牙昇脚でも反撃可能

霧槍・空ヲ突ク槍

ツバキの空ヲ突ク槍は、A版だとガード後13フレーム有利と反撃確定だが、その後D版の空ニ閃ク光（飛び道具）or空ヲ翔ル翼（突進技）に派生可能。インストールゲージが1ゲージしか無いときは、D空ヲ翔ル翼に派生してくることが多い。この場合は空ヲ翔ル翼が来ることに備え、ギリギリガードを入れ込みつつリーチの長い技で反撃しよう。空ヲ翔ル翼ギリギリガード後は、発生8フレーム以下の技ならほぼ確実に反撃できる。

インストールゲージが2ゲージ以上ある場合は、D空ニ閃ク光～D空ヲ翔ル翼と派生可能。これを読んだときは、空ヲ突ク槍への反撃をスキが小さめのダッシュ攻撃にして、空ニ閃ク光の真下に入り込もう。その後は黄色ブレイクバーストを出せば相手の派生に全対応できる。一方、[illegible]ブレイクバーストが使えないときは、ダッシュ攻撃で反撃を狙った後、①最速D空ヲ翔ル翼（間合いが離れる）、②遅めのD空ヲ翔ル翼（空ニ閃ク光への反撃防止）、③派生しないで着地の三つの選択肢との読み合いになる。基本的に、①には相手方向にダッシュ→反撃、②はガード、③には反撃とするのが正解だが、リーチの長いキャラならから①を見てからその場で技を出しても反撃できるので、後の二つの選択肢との読み合いだけで済む。



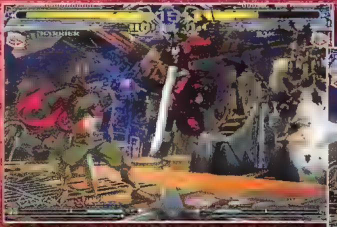
D空ヲ突ク槍（ガード後9フレーム有利）からの派生にはブレイクバーストが確定しないので注意。

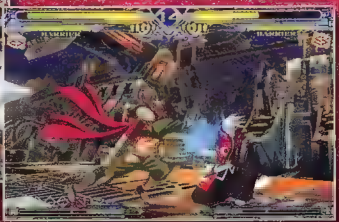
ガントレットハーデス

基本的にはガード後に反撃を狙うか（地上版は11フレーム、空中版は9フレーム有利）、派生の蹴り上げまでガードするか（ガード後13～21フレーム有利）の二択だが、ミューのツヌグイ、マコトのコロナアッパー、プラチナのマジカルバット、ラグナのCインフェルノディバイダー、ライチの燕返し、発生や無敵に優れた各種ディストーションドライブは、ガントレットハーデスガード後に出せば、蹴り上げを連続ガードにされない限りは両対応できる（届く場合のみ）。

また、蹴り上げを遅らせて出す相手には、ガントレットハーデスをギリギリガード後、➡+Aなどの対頭属性無敵がある技で割り込める。難度は高く、相手次第の選択肢ではあるが、ラグナ側はヒット後にダッシュ立ちDやジャンプCで追撃するには蹴り上げを遅らせる必要があるので、割り込めることが多い。

▼1段止めに対しては先手を取れ、追加攻撃には反撃できる。リスクの低い選択肢だ。





▲遅らせた蹴り上げが当たるタイミングまでガード入力をして、直後に攻撃を出せば……

BBCSⅡ 熱血欄外

●萬駆阿修羅無双拳対策補足：空振り、ギリギリガード両方への対応は操作が煩雑になる。空振りへの反撃は、カウンターで追撃できる単発技や、入力が簡単なリボルバーアクションを使うのが無難だ。
●空ヲ突ク槍対策補足：A版、D版共にツバキの真上付近には攻撃判定が無い。近距離では垂直ジャンプで回避し、追加入力が出る前に攻撃するのも有効な対策だ。

マコトを鉄拳制裁!

キャラ対策 VS. マコト

Text：が～くん

前回に引き続き、マコト対策第二弾を紹介。無敵技のコロナアッパーの弱点と、↘+Cの対処法を覚えよう。

コロナアッパーとついでにパーティカルフレアを対策

コロナアッパーはカウンターでくらうと大ダメージを受けかねない危険な無敵技だが、攻撃の打点がそこそこ高い。姿勢の低い技を重ねれば空振りさせられるので、安全に攻めることができる。さらに低姿勢の下段技なら、上中段当て身技のパリングも同時につぶせるのだ。ただし、密着状態から攻めると、マコト側はディストーションドライブのパーティカルフレアの無敵を利用して切り返すこともできる。この場合、少し離れた間合いを保てば相手はパーティカルフレアを出しにくくなるぞ。なお、下表にコロナアッパーを避けられる技をまとめたので、参考にしてほしい。



コロナアッパー対策の基本は低姿勢技で避けること。空振りさせたら、必ず反撃を決めよう。



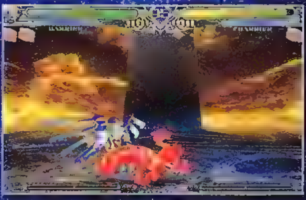
パーティカルフレアは、離れた間合いならくらっても2段目が空振りし、その後に反撃できる。

キャラ名	密着状態で空振りさせられる技（低姿勢のフレーム）	先端のみ空振りさせられる技
ミュー	無し	しゃがみB、しゃがみC
マコト	しゃがみB（9～16）、しゃがみC（24～27）	無し
ヴァルケンハイン	しゃがみB（3～18）	無し
プラチナ	しゃがみB（7～21）	無し
ラグナ	無し	しゃがみB、↘+C
ジン	しゃがみB（9～14）、↘+C（1～9、16～37）	↘+C
ノエル	しゃがみB（7～12）、↘+C（1～49）	しゃがみC
レイチェル	無し	立ちC、Aタイニーロベリア
タオカカ	しゃがみA（6～動作終了まで）、しゃがみB（1～2、6～16）、↘+C（1～45）	無し
テイガー	無し	しゃがみB、↘+C
ライチ（棒所持）	しゃがみB（1～2、17～33）	↘+C
ライチ（素手）	しゃがみB（1、12～25）	↘+C
アラクネ	しゃがみA（8～11）、しゃがみB（5～12）、しゃがみC（3～6、16～30、34～48、52～57）	無し
バング	↘+C（3～4、15～27）	しゃがみC
カルル	↘+C（14～24）	しゃがみB、立ちC
ハクメン	無し	しゃがみB、立ちC、↘+C
ラムダ	↘+C（9～24）	しゃがみB
ツバキ	無し	無し
ハザマ	↘+C（10～26）	しゃがみB

↘+Cの性質を知る

マコトの↘+Cは、6～27フレーム間に対頭&体属性無敵があるスライディング攻撃。発生は37フレームと遅いので、読めていれば脚属性を含む攻撃でつぶすことができる。投げ間合いが広いキャラなら、通常投げで投げてしまうのも手だ。ガードした場合は、2フレーム不利な状況になるため無理に暴れないこと。

ちなみに、↘+C（押しっぱなし）で全体39フレームのフェイント動作になる。こちらは6フレーム目から動作終了まで対頭&体属性無敵なので、脚属性の技でつぶすしかない。



やはりくらうと大ダメージの↘+C。見てからつぶすときは、発生の早い脚属性の技を使おう。

キャラ対策 VS. ジン

Text：ケンちゃん

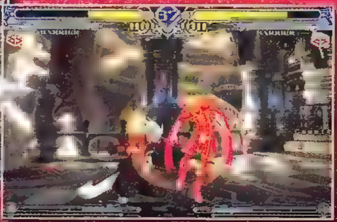
立ちBをガードしたときの基本方針

ジンに近付かれたら、間合いが離れやすいバリアガードでしのごう。間合いを離すことで、立ちBの2段目や【立ちB→→+A】が空振りしやすくなるので、ガードを崩される状況が確実に減少する。また、相手のヒートゲージが50%以下の場合は、→+Aをくらっても追撃されない。ここでは中下段の二択に惑わされず、しゃがみガードに徹することが大事だ。ただし、→+Aヒット後はジン側が4フレーム有利な状況となる。ここではしゃがみAなどで暴れないこと。

ジンにヒートゲージが50%以上ある状況で【立ちB→→+A or しゃがみB】の中下段二択を迫られそうな場合は、しゃがみ→立ちの順番でガードするのが基本方針。立ちBからはリボルバーアクションをあまり遅らせられないため、必ずしゃがみBや↘+Cの方が→+Aより早いタイミングで当たるのだ。さらに、→+Aに対してギリギリガードを狙えるとベスト。成功すると→+A後に7フレーム有利な状況となるため、しゃがみAや立ちAなどでの反撃が決まるぞ。

▼【立ちB→→+A】に9フレームのすき間が生まれるため、しゃがみAなどで割り込めるぞ。





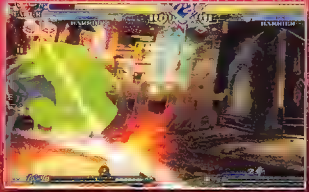
▲立ちBはガード後に五分となるので、固めを回避するためにギリギリガードを狙いたい。

キャラ対策 VS. ハザマ

Text：KYO

バーストの使いどころを知る

ハザマは連続技で↘+C→C蛇翼崩天刃とつなぐことが多い。ハザマ側にヒートゲージが50%あったら、↘+Cの時点で緑色ブレイクバースト（以下バースト）を使おう。また、蛇翼崩天刃後は残影牙→↘+C→立ちC→とつないでくる。残影牙にはバーストを使ってもハザマ側がガード可能。次の↘+Cにもバーストが空振りしやすいので、立ちCに合わせておこう。ただし、画面端で位置を入れ替えてからの→+Cには、ラピッドキャンセルされない限り確定。ハザマを画面端に追い詰められるので、ここでの使用は有効だ。



画面端の高火力連続技に対して緑色ブレイクバーストを使えば、ハザマを追い詰められるぞ。

対空手段を煮詰める

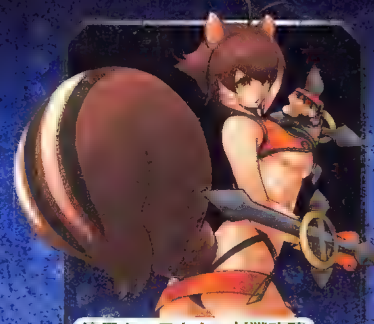
ハザマのジャンプBとジャンプ↓+Cは、跳び込みの主力。ジャンプBは、横方向への攻撃判定は強いが下方向には弱い。ジャンプ↓+Cは、下方向に強いが攻撃判定を包むようにやられ判定がある。そのため、両方に対してしゃがみAでの対空が有効となる。ハザマがしゃがみAをつぶすにはジャンプ↓+Cを遅めに出す必要があるので、これを読んだら打点の高い立ちAなどで迎撃しよう。低めのジャンプ↓+Cは後方ジャンプに当たらないので、ジャンプ攻撃や空中投げでも迎撃可能だ。



しゃがみAのほか、姿勢の低くなる技ならハザマの跳び込みをかわして迎撃できるぞ。

BBCS II 熱血欄外

●マコト対策補足：中段の→+Bは、ガードできても攻めが終わらない。そのため、【しゃがみA→→+B】の連係には、しゃがみAで割り込んだりしゃがみながら投げを連打するなど、暴れる勇気も大切だ。
●ジン対策補足：対空のA吹雪はギリギリバリアで防ぐといい。成功すれば空中ダッシュ攻撃で反撃できる。 ●ハザマ対策補足：しゃがみAや立ちD始動の連続技は威力が低い。緑色ブレイクバーストは控えよう。



注目キャラクター対戦攻略

マコト=ナナヤ

今月は強力なディストーションドライブへの反撃を紹介。マコトだからこそできる反撃が多く、見逃しがちなので要チェックだ。

Text：がーくん

マコトならではの反撃

マコトは対頭&体属性無敵のある⬋+C、リーチが長いビッグバンスマッシュ、タメることで無敵時間を自由に延長できるパーティカルフレアを持つため、さまざまな状況に対応できるのが強み。強力なディストーションドライブもうまく対応すれば反撃できるので、対処法を覚えよう。

●ノエル／バレットレイン＞零銃・トール：バレットレイン部分をガード後ダッシュし、ノエルが下降し始めたところでビッグバンスマッシュ（Lv3）。

●レイチェル／テンペスト・ダリア：密着時はパリングかパーティカルフレアで反撃。開始時程度の間合いなら、ビッグバンスマッシュ（Lv2）が相打ちでダメージ勝ちできる（相手の風が2本以下ならLv3が安定）。

●ライチ／大車輪：素手➡+C（2段目）Ⓒ➡空中大車輪（⬋⬋～）の起き攻めを仕掛けてきたら、暗転を確認後に⬇⬋➡⬇+Aでその場起き上がりをして、すぐに⬋➡+Dと入力しよう。すると、パーティカルフレアがライチに刺さり、そのまま追加技を出せば大車輪を避けつつ攻撃可能だ。

●アラクネ／fマルg：ある程度近い距離ならギリギリガード後にダッシュ立ちBで反撃し、遠距離の場合はガード後にダッシュビッグバンスマッシュ（➡⬋⬇⬋⬅➡ニュートラル➡+D入力）で反撃していこう。

●バング／萬駆嵐禍陣：密着なら後方投げ→パーティカルフレア～追加で、釘残数に関わらず回避できる。

●ハクメン／虚空陣 雪風：ジャンプ⬇+Cが高空で取られたら、ラピッドキャンセルジャンプ⬇+Cで回避。

●ミュー／ヤタノカガミ：ビッグバンスマッシュ（Lv3）でダメージ勝ち。開始時程度の間合いなら、⬋+C（タメ）→パーティカルフレアで反撃だ。

●マコト／ビッグバンスマッシュ：⬋+C（タメ）で避けてダッシュ立ちB。



萬駆嵐禍陣に対しては、後方投げ→パーティカルフレアとつなぐとうまく時間稼ぎができる。



注目キャラクター対戦攻略

ヴァルケンハイン=R=ヘルシング

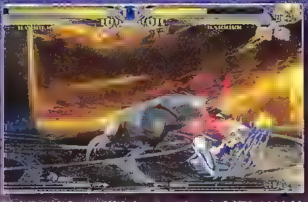
高速移動中のブレーキを有効活用すれば、攻撃の密度が増し、より強力な連係を作れるぞ。

Text：ロゲット

ブレーキ派生を使いこなす

ラーゼン・ヴォルフ（狼時に任意の方向+C）、ゲシュヴィント・ヴォルフ（人間時の必殺技中に任意の方向+D）中にCで出せるブレーキは、各種攻撃よりも派生できるタイミングが早く、スキが小さい。そのため、ブレーキを経由して技を出すことで、前進はしなくなるが直接技を出すよりも早く攻撃することができるのだ。ブレーキに移行できるタイミングは両技を⬋or⬇or⬋方向で出したときが一番早いので、このテクニックを使うときは前述の方向を使おう。入力方法は、最速で狼ジャンプAを出すなら、狼時に下要素+C or 人間時の必殺技中に下要素+D→ニュートラルAC同時押し（押し続ける）だ。

主な狙いどころは、狼ジャンプA後、➡+B後、ナハト・ローゼン後。ガード後にラーゼン or ゲシュヴィント・ヴォルフ→ブレーキ→狼ジャンプAと連係させた場合のすき間フレームはそれぞれ0、4、3と短いので、暴れつぶしを兼ねた中段となる。要練習だ。



狼ジャンプA→下要素+C→AC同時押しは連続ガードor連続ヒットになるので特に強力だ。

新・狼連係

下の図は、狼状態の崩し連係をまとめたものだ。近距離で①を当てたら、中段の②と下段の③で二択を仕掛けよう。その後は（②後は少し歩いてから）狼地上Bを出しつつヒット確認し、ヒット時は連続技、ガード時はC→Aで間合いを詰めて（すき間4フレーム）、再び二択を仕掛けよう。

狼状態でのガード崩し連係

- ①ジャンプA
  - → ②⬋+C→AC同時押し → ①に戻る ／ ⑤B→C
  - → ③A → ⑤B→C
  - → ④ヒンメル・ヴォルフ
- ⑤B→C → ①に戻る



注目キャラクター対戦攻略

プラチナ=ザ=トリニティ

今月は強化版の武器を生かした連係や連続技を紹介。攻めのバリエーションに加えてほしい。

Text：ケンちゃん

マジカルミサイルすぺしゃるからの攻め

マジカルミサイルすぺしゃる装備時に、空中連続技部分をジャンプCⒿ（後方）【C→D】で締めて相手をダウンさせ、着地と同時にCドリームサリーを出そう。すると、相手が[illegible]受身を取った場合、相手の頭上[illegible]がある上に10フレーム以上有利な状況となる。ここからはジャンプ防止になるダッシュ【しゃがみB→立ちC】と、移動投げのドラマティックサミーでガードを崩しにかかる。ここでドラマティックサミーが決まると、吹っ飛んだ相手にCドリームサリーが連続ヒット。ここからはすぐに立ちCを出して追撃し、後述の連続技Ⅱを決めて大ダメージを与えよう。



この状況を作れば、ドラマティックサミー後に相手が泡に包まれるため追撃が可能となる。

ミラクルジャンヌで有利を取る

画面端で"NEXT"にマジカルフライパンがある状況では、⬋+CⒸミラクルジャンヌを取り入れてみよう。⬋+Cヒット時は【立ちA→立ちC】で追撃可能。⬋+Cガード時は10フレーム有利なので、ダッシュ立ちAからマジカルフライパンすぺしゃるを使った中下段の二択を狙えるのだ。

新着連続技

Ⅰ（相手画面端、NEXTマジカルミサイル時）立ちCⒸマミサーキュラー→ミラクルジャンヌ→立ちCⒿ【C→D】→（着地）フォーリンメロディ（持続ヒット）→立ちCⒿ【C→D】→（着地）フォーリンメロディ（持続ヒット）→立ちCⒿCⒿ（後方）【C→D】　ダメージ:6243

Ⅱ（相手画面端、Cドリームサリーが相手の頭上にある状態で）ドラマティックサミー→（ドリームサリーヒット）→立ちCⒸマミサーキュラー→➡+CⒸスワロームーン→ジャンプCⒸフォーリンメロディ（持続ヒット）→➡+AⒸフォーリンメロディ（持続ヒット）→【立ちC→➡+A】Ⓙ（ハイジャンプ）CⒿ【B→C】Ⓒエアペルシャ（A×3）　ダメージ:5675

Ⅰは今回紹介したCドリームサリー起き攻めに持ち込むための連続技。Ⅱの➡+AⒸフォーリンメロディ部分は、➡+Aヒット後に一瞬遅らせてて⬇⬇+Cを入力するのがコツだ。

●マコト補足：テイガーのマグナテックホイールやバングの萬駆活殺大噴火の暗転を見てからパーティカルフレアで反撃するときは、折り返してLv1になるまでタメよう。　●ヴァルケンハイン補足：狼地上Bを空中バリアガードされても、Ⓙジャンプ A～⬋+C→Aとすれば連続ガードで攻め込める。　●プラチナ補足：⬋+Cガード後にドリームサリーを読んでジャンプする相手には、マミサーキュラーを出すのも手。ジャンプの予備動作にヒットしやすいのだ。



カルル＝クローバー

ガード不能連係に持ち込む連続技を紹介。まずは連続技カコミの始動Ⅱで練習してコツをつかもう。

Text：OYZ

連続技からガード不能へ

本作のカルルは、空中連続技から中下段がほぼ同時に重なるガード不能の連係に持ち込める（非常に短い間隔で下段→中段と当たるだけで厳密にはガード可能だが、非常に困難）。

始動の連続技は、さまざまな場面から狙える（右リスト参照）。ただし、ⅡとⅢは挟み込んだ状態で、相手のすぐ後ろに人形が居ないと厳しい。

キモとなるのは※以降のつなぎで、ここはコツが必要。まず、ジャンプBは↘＋BD同時押し～放しと入力。続くジャンプCは、2段ジャンプ直後に出して当てること。遅いと人形↘＋D放しの当たるタイミングがズレる。その後は、着地せず降り際にジャンプ⬇＋Cを当てる流れだ。これを着地ギリギリで当てると、次の【B→C】がつながりやすいぞ。最後は【立ちB→しゃがみB→➡＋B】の➡＋Bを遅めに入力し、連続ヒットしないように当てれば完成。人形⬇＋D放しとほぼ同時に当たるぞ。成功したらⅢにつないで連係をループさせよう。



ジャンプCで相手をたたき付け、人形↘+C放しで拾って地上やられにするのがポイント。

ガード不能連係用連続技

Ⅰ【立ちB→立ちC】Ⓙ人形➡+D放し→ジャンプC→（着地）【立ちB→➡+B】Ⓒカンタービレ→立ちCⒿ～※へ　ダメージ:3146

Ⅱ 前方投げ→（ラ・カンパネラ）→Aヴィヴァーチェ→➡+BⒿ～※へ　ダメージ:1911

Ⅲ 人形⬇+D放しヒット→立ちCⒿ～※へ　ダメージ:3350

Ⅳ➡+B（カウンター）→（ラ・カンパネラ）Ⓙ空中ダッシュ⬇+CⒸアレグレット（空振り）→立ちCⒿ～※へ　ダメージ:3093

※ジャンプB（↘+BD同時押し～放し）→（垂直）C→人形↘+Cヒット→降り空中⬇+C～【B→C】→（着地）【立ちB→（⬇+D放し入力）→しゃがみB→（遅め）➡+B（人形⬇+D放しヒット）】

ⅠとⅢは、カルルと人形で挟み込んだ状態限定。Ⅱは、【立ちB→➡+B】中に人形を後退させよう。Ⅳはジャンプキャンセルを遅めにし、ダウン中の相手にジャンプ⬇+Cを当てる。



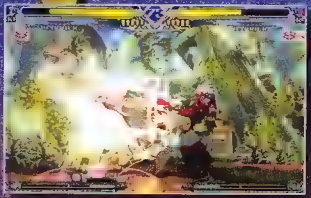
ツバキ＝ヤヨイ

見返りの大きい行動と、その後につなぐ連続技を習得すれば、勝率が大きく向上するはずだ。

Text：よるよる

D光ヲ断ツ剣を活用する

D審剣・光ヲ断ツ剣は、10フレーム目から攻撃判定発生直後まで対頭＆体属性無敵となっているため、相手のけん制技をつぶす使い方が可能。ガードされても反撃を受けにくいので、相手がリーチの長い技でツバキのダッシュを止めにくるような状況で、先読み気味に出しておくといい。



ラグナやバングの立ちBなどに有効。ヒット時は右記の連続技に持ち込めるぞ。

低空空中ダッシュ連続技でダメージ効率アップ

D審剣・光ヲ断ツ剣など、補正の軽い技で相手を浮かせた後は、少し低めにしゃがみC・Cで拾えばⒿ空中ダッシュC・C（2発目遅らせ）→（着地）立ちB～という追撃が可能。この連続技は、ダメージが大きい上に画面中央からでも一気に画面端まで相手を運べるため、その後の攻めの見返りが大きくなる。

通常技始動だけでなく、しゃがみCでの対空迎撃に成功した場合や、D審技・閃ク壱ノ撃の空中ヒット時などにも狙えるので、非常に汎用性の高い連続技となっている。下記のつなぎを参考に、さまざまな状況で決められるよう練習しておこう。

新着連続技

Ⅰ【立ちC→しゃがみC】ⒸD審剣・光ヲ断ツ剣→しゃがみC・CⒿ空中ダッシュC・（遅め）C→（着地）【立ちB→しゃがみC・C】ⒿCⒿC・CⒸA審技・空ニ閃ク光～A審技・空ヲ翔ル翼　ダメージ:3953

Ⅱ D審技・閃ク壱ノ撃（空中ヒット）→【ダッシュ立ちC→しゃがみC・C】Ⓙ空中ダッシュC・（遅め）C→（着地）【立ちB→ しゃがみC・C】ⒸB審技・閃ク壱ノ撃～B審剣・光ヲ断ツ剣～C審剣・風ヲ凪グ剣　ダメージ:3396

Ⅰは大きなスキへの反撃として狙いたい連続技。Ⅱは、連続技後にⅠよりも有利な状況を作り出せる。D審剣・光ヲ断ツ剣からも狙っていけるので、状況に応じてⅠの形と切り替えよう。



ハザマ

とにかく画面端の連続技が減るハザマ。始動別の連続技を覚えて、常に最大連続技を決めろ！

Text：KYO

始動別の連続技をマスターしろ！

右記は画面端の連続技で、残影牙後にどの追撃が入るかをまとめたもの。始動に合わせてⅠ～Ⅲを使い分け、最大ダメージを与えよう。

始動部分にあるダッシュで入れ替えた後の➡＋Cは、➡➡後➡に入れっぱなしにしておき、入れ替わった瞬間にCと入力。テイガーは下をくぐりにくいので注意しよう。Ⅰ、Ⅱの【立ちC→➡＋C】の立ちCは、ハクメンとミューには1段目のみ、それ以外には2段共当てる。アラクネとカルルには【立ちC→➡＋C】がつながらないので、常にⅢを狙うといい。

なお、リストで※が付いているものは、Ⅱの➡＋D～A派生を省くこと。

画面端の追撃パーツ

※ダメージは【立ちB→↘+C】Ⓒ蛇翼崩天刃→ダッシュ蛇刹～残影牙（強化版）→（ダッシュで位置を入れ替えて）➡＋C始動のもの

Ⅰ ダッシュ【立ちC→➡＋C】→ダッシュ【立ちC→しゃがみC】→➡＋D～A派生→⬅＋D～A派生→蛇咬→ダッシュ【立ちC→➡＋C】→ダッシュ【立ちC→しゃがみC】Ⓙハイジャンプ【B→C×2】ⒿC×5Ⓒ飛鎌突　ダメージ：6254

Ⅱ ダッシュ【立ちC→➡＋C】→ダッシュ【立ちC→しゃがみC】→➡＋D～A派生→蛇咬→ダッシュ【立ちC（1段目）→➡＋C】→ダッシュ【立ちC→しゃがみC】→⬅＋D～D派生→ジャンプC×5Ⓒ飛鎌突　ダメージ：6138

Ⅲ【立ちC→しゃがみC】→➡＋D～A派生→⬅＋D～A派生→蛇咬→ダッシュ【立ちC（1段目）→➡＋C】→ダッシュしゃがみCⒿC×5→（着地）立ちCⒸ蛇咬→ダッシュ↘＋CⒸ｛蛇刹～裂閃牙｝or｛蛟竜烈華斬｝　ダメージ：5988or7440

Ⅰが決まる始動（Ⅱ、Ⅲも可能）
立ちCⒸ蛇翼崩天刃（78.64%）／【立ちC→↘＋C】Ⓒ蛇翼崩天刃（72.34%）／➡＋BⒸ蛇翼崩天刃（70.77%）／【立ちB→↘＋C】Ⓒ蛇翼崩天刃（65.10%）／↘＋CⒸ蛇翼崩天刃（65.02%）／黄色ブレイクバースト（64.3%）／黄色ブレイクバースト→蛇翼崩天刃（63.177%）／蛇刃牙（カウンター）→蛇翼崩天刃（61.85%）／牙昇脚（強化版、カウンター）→蛇翼崩天刃（59.64%）
Ⅱが決まる始動（Ⅲも可能）
立ちD～D派生→空中投げ（空振り）→蛇翼崩天刃（58.13%）／➡＋AⒸ蛇翼崩天刃（56.89%）／【しゃがみB→↘＋C】Ⓒ蛇翼崩天刃（55.92%）／立ちD～D派生→ジャンプ⬇＋C→蛇翼崩天刃（53.47%）／牙砕衝→蛇翼崩天刃（53.01%）／※【しゃがみB→立ちB→↘＋C】蛇翼崩天刃（49.77%）／※【立ちAorしゃがみA→立ちB→↘＋C】Ⓒ蛇翼崩天刃（48.59%）／※空中投げ→蛇翼崩天刃（48.59%）
Ⅲが決まる始動
【しゃがみA×2→立ちB】Ⓒ蛇翼崩天刃（44.37%）／蛇翼崩天刃（44.18%）／通常投げ→蛇翼崩天刃（43.73%）

※カッコ内は、蛇翼崩天刃後に残影牙（強化版）まで決めたときの乗算補正。ここからダッシュで位置を入れ替えつつ➡＋Cを決め、Ⅰ～Ⅲにつなぐ。
※新影牙始動時のダメージ補正（初段補正×乗算補正）は、強化版だと79.9%、通常版だと72.0%になる。

●**カルル補足**：ガード不能連係の最後は、【立ちB→しゃがみB→➡+B】と【しゃがみB→立ちB→➡+B】のどちらでも可能。　●**ツバキ補足**：立ちDは動作前半のゲージ増加量が多いため、1ゲージ程度ためたいときは、立ちD（7～15フレーム程度押し続ける）を繰り返すと効率がいい。　●**ハザマ補足**：立ちB、立ちC、しゃがみCは、ダメージはしゃがみC>立ちC>立ちBだが、乗算補正は同じだ。

期待度MAX!　新情報は見逃せない!!



AQUAPLUS × EXAMU

アクアパッツァ AQUAPAZZA
AQUAPLUS DREAM MATCH

アクアプラス作品が一同に会することで話題騒然の格闘ゲーム、『アクアパッツァ』。超豪華な参戦キャラと気になるバトルシステムをチェックだ!

Text:ケンちゃん

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため、変更される可能性があります。

アクアパッツァ

■メーカー	アクアプラス　開発:エクサム
■ジャンル	2D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー+4ボタン
■発　売　日	2011年春予定
■使用基板	TAITO TypeX²
■ネットワーク	NESiCAxLive

二人の新キャラクターが判明!　そしてさらに……

今月は『うたわれるもの』の主人公ハクオロと、『ティアーズ・トゥ・ティアラ』のヒロイン、リアンノンの参戦が判明!　さらにプレイヤーキャラを助けるパートナーアシストの存在など、気になるゲームシステム面も明らかになってきたぞ。



ハクオロは刃を仕込んだ鉄扇で戦う。画面は白虎のムックルに乗ったアルルゥが攻撃しているシーン。必殺技で呼び出せるのだろうか……?



「地獄の底まで付き合ってもらうぞ!」

うたわれるもの　ハクオロ　CV:小山力也

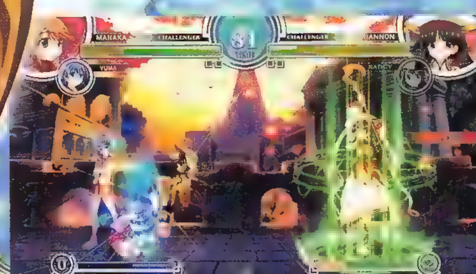
大怪我をして倒れていたところを、エルルゥという少女に助けてもらった青年。一命を取り留めたものの、それまでの記憶をすべて失っており、決して外すことができない仮面をかぶっている。



「わたし!　魔王様のお嫁さんになります!」

ティアーズ・トゥ・ティアラ　リアンノン　CV:後藤邑子

早くに両親を失い兄に育てられた、失われた古代王国の末裔。心優しき託宣の巫女で、予言の力に秀でている。心を封じられて魔王復活のいけにえになったところを、伝説の魔王であるアロウンに救われ、半ば強引に妻となった。



原作では回復役として活躍したリアンノン。魔法を発動しているようだが、はたしてどのような効果があるのか!?



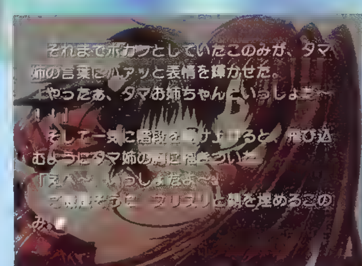
愛佳の攻撃を魔方陣で防いでいるが、通常のガードなのか、それとも当て身系の必殺技なのだろうか。

AQUAPLUS ヒストリー　〜第2回〜

ToHeart2 トゥハート

春が舞う並木道、物語は回り出す

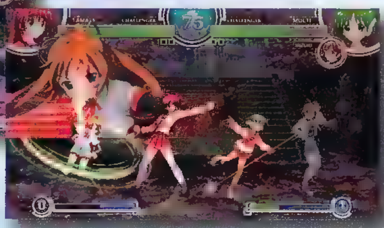
2004年、PS2で発売された恋愛アドベンチャーで、前作『ToHeart』から2年経過した学園が舞台。本作にも参戦している環や愛佳をはじめとした、魅力あふれる人物たちとの学園生活が描かれる。2009年にはPSP版『ToHeart2 PORTABLE』が発売、2011年夏にはPS3版『ToHeart2 DX PLUS』の発売が予定されており、今なお根強い人気を誇る名作だ。



パートナーアシストで作品を超えた共闘が可能に!

パートナーアシストとは、Dボタンを押してパートナーキャラを呼び出し、攻撃でサポートさせるシステム。接近戦タイプのキャラが飛び道具系のパートナーを選択して弱点を補強するなど、本作でかなり重要となりそうなシステムだ。今回はそのパートナーキャラを五人紹介していこう。





◁Dボタンを押すと、後方に待機しているパートナーキャラが攻撃してくれる。

▷攻撃動作中にパートナーを呼ぶ"アクティブアシスト(右画面)"や、ガード中に使える"パッシブアシスト"といったシステムも。どちらもパワーゲージを一つ消費する。

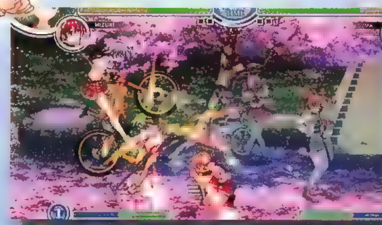
パートナーアシストはいつ使える!?



パートナーアシストは、画面上部にあるパートナーキャラの顔アイコンが点灯していれば使用できる。一度使うとアイコンが灰色になり使用不能となるが、周囲のゲージが満タンになれば再度使用可能になる。このゲージは時間経過により自動的にたまるので、遠慮せずどんどん使っていく方が良さそうだ。

現在判明しているパートナーはこの五人!





「これで勝ったと思うなよ～!!」

ToHeart2 十波(となみ) 由真(ゆま) CV:生天目仁美

愛佳の友達。負けず嫌いで、ことあるごとに主人公に対決を挑んでくる。パートナーにすると自慢の自転車で攻撃するぞ。





「あはっ、来てくれたんだ。一緒にあそぼ」

うたわれるもの カミュ CV:釘宮理恵

宗教国家の第二皇女だが、人なつっこくだれとでもすぐ仲良しになれる元気な女の子。空中から炎を放って援護してくれるぞ。





「こーなったらグダグダ言ってないで、やるっきゃないっしょ!」

Routes PC 湯浅(ゆあさ) 皐月(さつき) CV:釘宮理恵

昼は普通の高校生だが、夜は宝剣を求めて街を駆ける。愛銃「ちーちゃん」で弾丸を発射する。



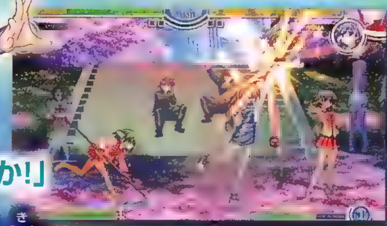


「綺麗な音がするだろ、良質な金属を使っている証拠さ」

ティアーズ・トゥ・ティアラ ラスティ CV:植田佳奈

勇壮な戦士として活躍した一族の出身で、小心者の鉱山妖精。自慢の巨大なハンマーを振り回してアシストする。





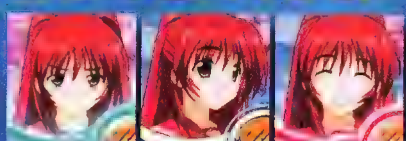
「準備できてる? じゃあ行こっか!」

こみっくパーティー 高瀬(たかせ) 瑞希(みずき) CV:茶山莉子

同人誌好きの仲間に囲まれた普通の大学生。テニスで鍛えた運動神経で近付き、アッパーで吹っ飛ばす。

パートナーとの絆を深めろ! アクティブエモーションシステム

プレイヤーの動かし方によって使用キャラの好感度が変化する、格闘ゲームと美少女ゲームが融合した画期的なシステム。基本的には積極的に攻めると上昇、消極的に逃げたり守っていると低下し、この好感度に応じて攻撃力や防御力、パワーゲージ増加量などが変化。もちろん高いほど有利になるので、ガンガン攻めてキャラの好感度を上げるのがポイントになる!?



好感度が変わると画面上部のウィンドウの表情も変化。左が好感度の低いご機嫌ナナメ状態、右がその逆のノリノリ状態だ。

キャラクターの好感度で……



好感度が低いとフェイスウインドウが青に。防御力が下がりガードクラッシュすることも。



好感度が上昇すると赤色に。攻撃力などが飛躍的にアップするのだ。

攻撃力などが変化!

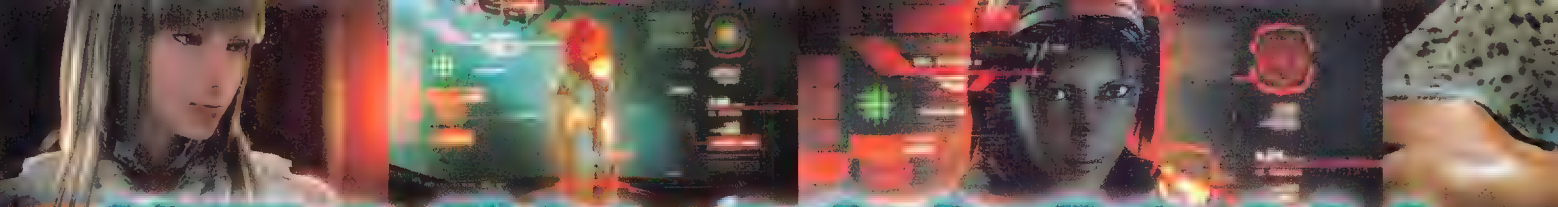
そのほかのシステムは?

基本操作はレバー+ボタン四つ。A、B、Cボタンはそれぞれ弱、中、強攻撃、Dボタンはパートナーボタンとなる。パワーゲージは従来の格闘ゲームと同じく、攻撃や防御で上昇していき、最大5本までストックできる。パワーゲージを1本消費することで、強力な超必殺技が使用できるぞ。

攻撃面のシステムでは、BC同時押しで相手を吹っ飛ばす効果があるヘビィスマッシュを繰り出せる。一方、防御面では、ガード中に➡+BC同時押しでガード硬直をキャンセルして反撃する、レジストスマッシュが役立ちそうだ(パワーゲージ1本消費)。

また、相手の攻撃が当たる直前にガードをすると、専用エフェクトとともにインパクトガードが発動。好感度の上昇、ガードクラッシュの回避、ケズリダメージの無効化と、さまざまな効果を得られる。

気になるゲーム性はP048のプレイ取材記でチェック!



第五のボタンの存在感やよし!



AOU2011へのプレイアブル出展により、少しずつその内容が明らかになってきた本作。今月はAOU2011バージョンでのプレイインプレッションをお届け! 記事上部に掲載したオープニングムービー写真にも要注目だ!

※記事中の画面写真およびプレイインプレッションは開発中のものです

鉄拳タッグトーナメント2
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2011年夏予定
■使用基板：SYSTEM369



パーフェクト・ボクサーファイター
スティーブ・フォックス

不撓不屈のスーパーポリス
レイ・ウーロン

破壊衝動の夢を見るレプリカント
ブライアン・フューリー



これは鉄拳、聖祭であるッ！



褐色の舞踏兵器

エディ・ゴルド





無尽に舞い踊る一輪の華

クリスティ・モンテイロ

SCOOP!!

AOU2011アミューズメント・エキスポ最速インプレッション！

ハメコ。(以下:ハ) えー、AOU2011アミューズメント・エキスポ会場にて触らせてもらったわけだけど、みんなドーデシタカ？

KEN(以下:K) まず何よりTAGボタンの追加、というか復活がうれし懐かし(笑)。

福士(以下:福) そういえばお二人ともタッグ勢ですもんね(笑)。基本システムは『鉄拳6BR』で、体力や交代などについては『鉄拳TT』に近い印象でしたね。

K 片方の体力が無くなると負けで、回復可能体力や怒りも残ってるみたいだったな。チェンジに対応した浮かせ技もあったね。

ハ 目玉的新要素としては、やっぱり「タッグアサルト」だよね。バウンド誘発技からチェンジボタンでパートナーが出てくるやつ！

福 アサルト発動後、まずパートナーが技を一度だけ出せて、さらに発動元のキャラで追撃できるという仕組みのようでしたね。

ハ パートナーの技を入力し終わった後、かなり早いタイミングで発動元のキャラを操作できたから、バウンドからパートナーが3段技を決めて、さらに空中投げで締め……！　みたいなドリームコンボがガンガン決まるのがホント楽しい！

福 長所の壮快感がさらに増していましたね。

K 空中で浮かせ技チェンジを当てた後も拾えるし、コンボの自由度はとんでもないよな。……これは攻略が大変そうだ(笑)。

福 そういえばステージやBGMに旧作のリミックスがあったの気付きました？

K あったあった！『鉄拳3』の三島高専とか『鉄拳5DR』のゼ……じゃなくてWinter palaceステージとかね。旧来のファンは胸熱だよな。

ハ お祭り感を煽る要素が豊富過ぎ！　あー早く妄想したタッグコンボ試してぇぇぇぇ！

K&福 期待値マックスということで!!

ついにお披露目!!



●ジェイシーちょっとだけインプレ！：一見ルチャドールに見えるが、その技や多彩。中にはジャンプしつつの二段蹴りや中段パンチから肘につなぐ技も……。なお、キャラクターセレクト画面にジュリアの姿は見られなかった(!?)。

●仁八ちょっとだけインプレ！：PS3版『鉄拳5DR』で使用できた仁八をベースにした、単発系のパワーキャラといった印象。⇘⊕で風神拳を出せるようだったので、コマンドに自信が無い人でも三島使いになれるぞ！

緊急告知！ エンターブレイン10周年イベント・eb !フェス2011にて、なな何と！『鉄拳タッグトーナメント2』の試遊台が設置されることになったぞ!!　3月12日(土) ～ 3月13日(日)は、ベルサール秋葉原に集合せよ！　eb !フェス2011の詳細は、HPにて→http://www.enterbrain.co.jp/10th/ebfes/

グレフのキーマンが吼える！

グレフのキーマン・丸山氏に、NESiCAxLiveへの挑戦や新作についてお聞きしました。

旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive
星霜鋼機ストラニア　丸山博幸氏インタビュー

チャレンジしやすいNESiCAxLiveの利点

――NESiCAxLiveでの配信が予定されている『旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive（以下Ver.2.3）』ですが、注目ポイントを教えてください。

丸山　まず大きな点としてICカードに対応しました。ゲーム内容もVer.2.3となり、そこへネットワークを使ったスコアアタックモードが追加されています。

――『旋光の輪舞DUO』は、すでにVer.2.0も配信されていますね。

丸山　Ver.2.0はあくまでも過去タイトルとして出しました。以前に出したそのままなのでカードにも対応していません。そんな中タイトーさんからぜひカード対応にというお話がありました。そこで、NESiCAxLiveを勉強する意味でも研修としてやってみようということになりました。

――開発する上でNESiCAxLiveならではというものはありますか？

丸山　なんといっても手軽さですね。高価な基板を売るわけではないので、お店に迷惑をかけずに実験的なことをやりやすいんですよ。今まではアーケードでゲームを出すという行為がすごく重かったのですが、一気に数段は階段を飛ばしたような気楽さがありますね。

――Ver.2.3の稼動後はVer.2.0の配信は終了するのでしょうか？

丸山　アーケードのVer.2.0と家庭用のVer.2.2以降とではバランスなどが全然違うものとなっているんですよ。そのためVer.2.0にもファンは大勢いらっしゃるので、現行の予定ですと両タイトル共に残しておくという形ですね。それに、Ver.2.3稼動後のプレイ状況次第でVer.2.0を撤去するか考えてもいいと思うんです。そのあたりもNESiCAxLiveの手軽さのひとつで、実際に動向を見てからでも決定できるんです。そういったことを含めて気楽にやってみようと進めたのがVer.2.3です。これでNESiCAxLiveのノウハウが得られれば、次の企画も立てやすくなる。次の新作を開発するためにも研修を兼ねながらやっています、というのがVer.2.3ですね。ということで、新作を作る気は満々です（笑）。

シングル筐体設置への環境を作っていく

――先日、Xbox360での発売が発表された『星霜鋼機ストラニア』ですが、NESiCAxLiveでの配信についての経緯をお聞かせください。

丸山　プレイヤーから「アーケードで出ないのは残念ですが応援しています」といった声がかなりあったんですよ。それまでずっと悶々としていたのですが、NESiCAxLiveが意外と開発しやすかったことと、プレイヤーの声が最後の一押しとなってアーケードでもやることを決心しました。

――ロケテストもやっていたため、もともとはアーケード用として考えられていたんですよね？

丸山　当時の環境では基板流通が厳しいということでアーケードを断念してしまったんです。一回言ってしまったことをそう簡単に曲げるわけにもいかないので、アーケード復帰はかなり悩みました。それに、シングル台がほとんど無い今のNESiCAxLiveで出しても、お店側がゲームを選択してくれるのだろうかという懸念もあります。そういう意味では、まず弊社がシューティングの新作を出すことによって、シングル台も入れてみようというお店が少しでも増えればと考えています。メーカーがシングルのゲームを出さないのでは、このシステムの発展性が無くなってしまうんですよ。それに、対戦台でも置いてもらえる工夫も考えています。単純ですが、ストラニアは戻り復活ですので、一人だと難しくても、二人同時プレイだとゴリ押しが可能なんですよ。なので、援軍求む！　といったことを可能にして対戦台でも遊べるようにしようと考えています。

お店がNESiCAxLiveのシングル台を置いてみようと思えるゲームを作っていきたい。

膨らむストーリー　小説と渡辺サウンド!?

――連載中の小説版『旋光の輪舞』で、苦労している点はありますか？

丸山　短、中編で考えていたものが長編のようになってきているので、さてどうしようかと（笑）。ただ、久しぶりとなる『旋光の輪舞』を作る共同作業は、懐かしい友人に会っているような感覚で楽しんでます。

――渡部恭久さん（Yack.さん）からも面白い提案があったそうですね？

丸山　ある日、小説に音を付けてみたいという連絡がありました（笑）。これに興味を持った方が多ければ、将来的に何か面白いことをやりたいですね。そうなるためにもに弊社も努力をしていかなくてはいけないと思っています。なかなか動きがとれずにいた『旋光の輪舞』に、新たな光が見えてきたのかもしれません。

――CD付きの商品を出すことができれば面白いですね。

丸山　なかなか難しいとは思うのですが、小説に付けて出すことができればうれしいですね。そのあたりにも期待しつつ、応援をよろしくお願いします。そのためにもまずはアルカディアを購入して、小説を読んでいただければと思います。

――本日はありがとうございました。



NESiCAカード対応となるVer.2.3。シングルプレイが楽しめる、スコアアタックモードが追加された。NESiCAカードを持っているなら、一度はプレイしてみてほしい。



週刊グレフ通信 in ロフトプラスワン

グレフ発のトークイベント「週刊グレフ通信 in ロフトプラスワン」が2月12日に新宿にて開催された。特集としてPS3版『まもるクンは呪われてしまった！』を取り上げた今回は、グレフの丸山氏を司会として開発からガルチの茶谷氏、齋藤氏、サウンド担当としてスーパースィープの安井氏が迎えられ、終始笑いの絶えないトークが繰り広げられていた。『星霜鋼機ストラニア』の初公開となる情報も飛び出し会場内を沸かせるなど、ゲーム好きにはたまらないトークイベントとなっていたぞ。



爆笑を誘ったフリートークは、とても誌面では書けないような内容に!?

AOU2011にて配布される、『星霜鋼機ストラニア』バージョンと『旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive』バージョンのNESiCAカードを読者プレゼントとして各3名さまにプレゼントします。応募方法については3ページを参照してください。

予選開催店舗募集締切迫る!!

闘劇
-SUPER BATTLE OPERA-
THE 9th ARCADIA CUP TOURNAMENT
2011

◎闘劇2011予選開催店舗のエントリーについて

闘劇2011の全国地方予選の開催店舗を公式サイトにて募集しているぞ! とはいえ、もう締切間際。まだエントリーしてない店舗の方は、すぐに公式サイトから申し込みを行なってもらいたい。

エントリーは基本的に公式サイトからの登録フォームにて受け付けているため、PC環境やメールアドレスが必須になる。PCやメアドは後の事務処理にも必要になるため、こうした大規模大会の予選店舗としては、備えていただきたい部分でもある。

また、それぞれのタイトルの予選が、単店舗での代表選抜になるか、ブロック決勝型になるかは、エントリー店舗数の多さによって決ってくる。なので、現時点では断言できない点は、ご了承願いたい。

気になるタイトルは、下記の4作品。まだリリースされてない『AQUA PAZZA』については、かなり実験的な側面も強い。従来のゲームであれば、店舗はそのゲームを導入するかどうか、という判断からスタートするもの。だが、本作品はNESiCAxLiveのため、同システム導入店であれば、全国全店舗入荷するはず。そうした側面から、ややフライング気味に募集することになるが、そのあたりもお付き合いいただきたい。

闘劇2011開催タイトルは、以下の四種に決定!!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION — 2 on 2

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II — 1 on 1

AQUAPAZZA AQUAPLUS DREAM MATCH — 1 on 1

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge — 3 on 3

◎開催タイトルの情報更新

前号や公式サイトの告知から更新された情報としては、『鉄拳TAG TOURNAMENT 2』が挙げられる。諸般の事情により、同タイトルは闘劇2011では扱わず、その数カ月後に実施予定の『闘劇2nd Round』(仮称)での起用としていく予定だ。

また、今年の種目の方向性だが、昨年末にリリースされた2作品『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II』と『SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION』が、今大会の主軸と考えている。

現段階では発表できないが、今年の闘劇決勝大会も、より多くのゲームファンに見てもらえるよう考えている。そういう理由からも、古くから馴染みがあり、誰もがルールやシステムを把握しやすい『SUPER STREET FIGHTER IIX』を採用。対戦格闘の始祖的作品といえるこの『スパIIX』から15年の歴史を経て、現時点で公表できうる超最新作として『AQUA PAZZA』も起用。こうした大きな新旧という見せ方に、歴史的な幅を感じてもらいたい。

特に完全新作である『AQUA PAZZA』は、だれもがスタートラインは同じ。これからの努力が、すべて結果に直結する。しかも、前述したように従来の基板モノとは違い、NESiCAxLiveのタイトルなので、同システムが導入されている店舗には無条件で入荷するはず。完全新作ゆえに、新しい試みとして機能させたいと考えている。

更に、まだ公表できないが、今年ならではの別の企画も進行している。このあたりは、続報に期待してほしい。

これにより、かなりタイトル数が少ないと感じる部分もあるだろう。前述したように、『鉄拳TAG TOURNAMENT 2』は『闘劇2nd Round』という、もうひとつの闘劇で実施する予定だが、今回の闘劇でラインナップされてないタイトルなども、そちらで採用されていく可能性があるので、期待してほしい。

eb! ARCADIA

[闘劇公式HPアドレス]予選開催エントリーはこちらから!
http://www.tougeki.com/

[闘劇公式twitter]最新のつぶやきをチェック!
http://twitter.com/#!/TOUGEKI

※掲載している闘劇2011の概要は予告無く変更の可能性があることをご了承ください。

ブレイブルーコンティニアムシフト プレイングガイド



ネットワーク対応となり、さらなる盛り上がりを見せている『BBCS II』。その攻略本が、3月2日に発売予定！　定番の写真付き技解説や対戦攻略、実用連続技をはじめ、ゲームシステム＆全技の詳細データ集、突き詰めた上級連続技などを掲載。さらにはボイスやメッセージ、新キャラクターの設定資料も掲載。キャラクターが好きな人から、闘劇2011を目指す猛者まで、必携の一冊です!!

2011年3月2日発売！ 予価1,580円

闘劇2011を目指す君へ贈る！



スーパーストリートファイターIV ARCADE EDITION 鍛錬の書

だれよりも強くなりたいキミに贈るアルカディアの『スパIV AE』のムック、いよいよ発売!!　写真付きでバッチリ分かる技解説をはじめ、勝つための方法や実用コンボを伝授する全37キャラクターの最強攻略、ライバルと差が付く全技の詳細数値データなどの充実の内容でお届け！　闘劇を目指すならこの一冊だ！

2011年3月2日発売！ 予価1,580円

ゲームメーカーコラボレーションコーナー

MAKER's HOTLINE

SNKプレイモアを10倍応援するコーナー

ネオジオランド 三番町店

SNKプレイモアの最新情報を、いち早くより熱くお届けする当コーナー。今回はSNK（新日本企画）のルーツに関わる古典的名作の数々が超絶お得に遊べる期待のPSP新作ソフトの第一報を中心にお届け！

SNKの原点20タイトルが1本のソフトに堂々集結!!



SNK ARCADE CLASSICS 0(ゼロ)
■対応ハード　：PSP
■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：バラエティ
■発売日　：2011年4月21日
■価格　：5,040円(税込)
■CERO　：B(12才以上対象)

SNKの顔はNEOGEOだけじゃない！　今や伝説となったSNKの古典的名作20タイトルが楽しめるSNKファン必携のソフト、その内容に迫る！

これぞまさにアーケード史の教科書！

NEOGEO登場よりも前、80年代の「あのころ」のゲーセンを彩ったSNKの名作オールドゲームの数々。本作ではSNKの社名がまだ「新日本企画」だったころの作品をも含むSNKのオールドゲーム20タイトルを、当時のアーケードの仕様のままで収録！　家庭用機への移植が初のタイトルばかりなのはもちろん、今や基板そのものが希少なレアゲーも収録されており、アーケードゲーマーを名乗るなら必携の一本になっているぞ！



『アテナ』降臨！

『アテナ』と『サイコソルジャー』の、二大元祖アイドルゲームをそろえて収録！



『怒』は無論『Ⅲ』も収録！

おなじみラルフとクラークの初出演作『怒』は、海外版の『Ⅲ』まで完全網羅！

●『SNK　アーケードクラシックス ゼロ』収録タイトル一覧

タイトル	ジャンル	稼動年
怒 -IKARI-	アクション	1986年
怒号層圏	アクション	1986年
IKARI Ⅲ -THE RESCUE- (海外版)	アクション	1989年
アテナ -ATHENA-	アクション	1986年
サイコソルジャー	アクション	1987年
サスケ VS コマンダ	シューティング	1980年
T・A・N・K	シューティング	1985年
ASO	シューティング	1985年
原始島	シューティング	1989年
バミューダトライアングル	シューティング	1987年

タイトル	ジャンル	稼動年
ヴァンガードⅡ	シューティング	1984年
HAL 21	シューティング	1985年
マービンズ・メイズ	アクション	1983年
ゲバラ	アクション	1987年
脱獄	アクション	1988年
ストリートスマート	アクション	1989年
SAR サーチ アンド レスキュー	アクション	1989年
タッチダウンフィーバー	スポーツ	1987年
ゴールドメダリスト	スポーツ	1988年
SUPER CHAMPION BASEBALL (海外版)	スポーツ	1989年

NEOGEO以前の名作がズラリ!

オールドゲームと侮るなかれ、若い読者層の皆さんにはタイトルすら聞いたことがないという収録作品が多いかも知れないが、これらはいずれもそのやり込み度、歯ごたえ、ボリュームともに、昨今のゲームに引けを取らない名作ばかり。これだけ遊びがいがあるタイトルが20本も収録されるとのことで、いかに本作がお買い得かはもはや言うまでもない。

さらにタイトルによっては、縦持ちモードにすることで元来縦長の画面をPSPの液晶いっぱいに映し出すことも可能。さらに各タイトルの設定イラストなど、今やここだけでしか見られない貴重な資料が閲覧できるギャラリーモードも搭載しているぞ!

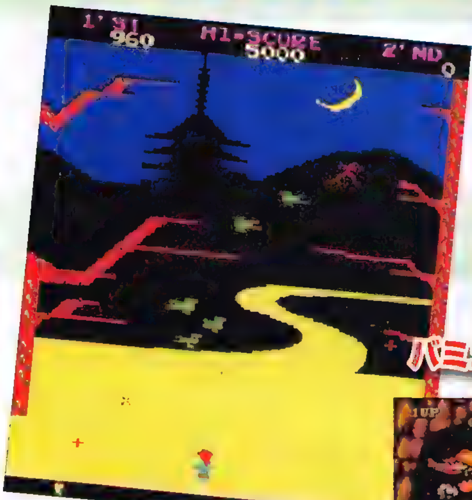
アクション


マービンズ・メイズ


脱獄

立体二層構造のステージが頭を悩ませる『マービンズ・メイズ』のほか、『脱獄』などのSNKの男らしさ100%のアクションゲームを網羅。『メタスラ』などのNEOGEOアクションゲームより前から、職人芸アクションゲームはこんなにに存在したのだ!

シューティング


サスケ VS コマンダ


バミューダトライアングル

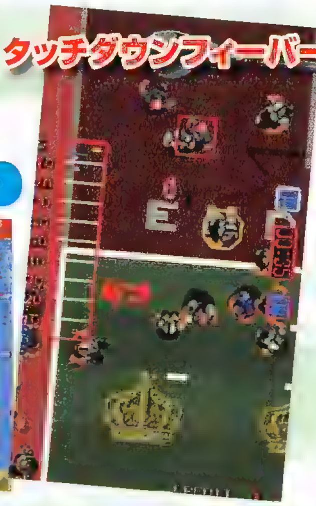

原始島

敵弾の破壊、敵の亡骸にもある攻撃判定、多彩なボス戦などで皆を驚かせた伝説の作品『サスケ VS コマンダ』をはじめ、縦シュー、横シュー、任意スクロールと、多彩な種類のシューティングゲームが一挙に楽しめる。

スポーツ

SNKスポーツゲームの金字塔、ボタン連打も懐かしい『タッチダウンフィーバー』や、『ゴールドメダリスト』が現代に復活! 海外版タイトルの野球ゲームである『SUPER CHAMPION BASEBALL』までも収録。


ゴールドメダリスト


タッチダウンフィーバー

iPhone/iPod touchでお手軽に『メタスラ』を楽しもう!

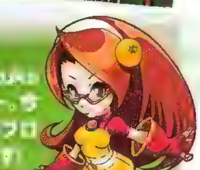
iPhone/iPod touchのアクションシューティングアプリ『METALSLUG TOUCH』が1月中旬にバージョンアップを遂げ、画面に表示される仮想レバーとボタンをタッチする「フィックスドパッド」操作と、画面左端全体を任意にタッチすることでレバー操作の代わりになる「フレキシブルパッド」操作が選択可能になり、より遊びやすくなった! 今なら600円(税込)のところ、期間限定230円(税込)で購入できるぞ。

操作しやすさ大幅にアップ!


従来通り、本体を傾かせて操作するモードもアリ。手軽に遊べるのがうれしい! ガンガン撃って突き進め!

広報さんが聞いたり語ったり 第23回

yuzukoの部屋



SNKプレイモア広報のyuzukoさんが取り仕切るコーナー。今回はSNKプレイモアの新ブログが本格始動のお知らせです!

こんにちは、yuzukoです!

昨日は雪が降り積もり、ちゃんと家に帰れるか心配になりました。またさらに寒くなったりしてますし……冷え症の私は春の訪れが待ち遠しいです。

さて、記事でご紹介いただきましたが、2月に入ってすぐにPSPの新作、この『アケクラ ゼロ』を発表! 収録作の中にはもちろんメジャー作品もありますが、全作をご存知の方はかなりのレゲー通ですね!!

そして、時を同じくして、公式ゲームブログを開設しました。ゲームタイトルやトピックを限定せず、ゲーム関連の情報をなんでもジャンジャン発信していこう! というテーマから始めました。もちろん私がメイン担当ですが、社内で情報を集めて皆さんに知っていただきたい情報を持っているほかのスタッフからも投稿してもらいま〜す。

ちなみに、『アケクラ ゼロ』と『NESiCAタイトル』についてはすでに記事が掲載中です。まだの方はチェックしてみてくださいネ。

「SNK PLAYMORE OFFICIAL GAME BLOG」

■URLはコチラ!

http://snkpmgame.exblog.jp/



20周年お祝い企画最終回!

NEOGEO 20th

NEOGEO FAN CLUB

一年間にわたってNEOGEO20周年をお祝いしてきた当コーナー。今月は最終回スペシャルでスペース拡大! さらに蔵出しの作品も大量に掲載! みんなのネオジオ愛をドーンと披露しちゃいます!!

20周年をお祝いしま賞



（新潟県　相ヶ瀬満さん）
NEOGEOだけに……。ゲーマントを入れていただき、ありがとうございます。アテナがキュート!!（yuzuko）



（東京都　Tommyさん）
我慢できずに思わずはくり。さすがは拳崇、買い食いでも肉まんがからめば絵になりますね!（編集部）

凄いゲームを連れて帰ろう賞



（愛知県　バクレツ丸さん）
新旧取りそろえて、いろんなキャラクターをありがとうございます。ゲーマントもお喜びの様子ですね! 描かれているのは、みんなお気に入りのキャラなのかな?（ネオジオ博士）



（埼玉県　ヨキコさん）
バトルのときは厳しい表情でも、まだまだ無邪気な女の子。思わずクーラの日常が垣間見えちゃいます。（編集部）



（福岡県　皐月トミィさん）
必殺技で派手に勝利したものの、パーフェクトだったら一大事!「もうサイテー!」です。（編集部）

作戦名20周年大成功で賞

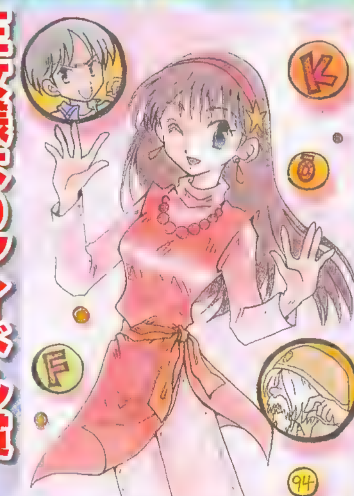


（東京都　QQQ君）
自機はデカイし、弾もデカイという、大迫力のシューティング!!
キャラセレのイラストはリアルチックでしたが、イラストでは
うまくアレンジされていますね!（ネオジオ博士）



（東京都　涼助君）
隠れファンも多い、飛賊四天王の紅一点です。漂うフェロモンに、もうメロメロですね!（編集部）

王女様よりアイドル賞

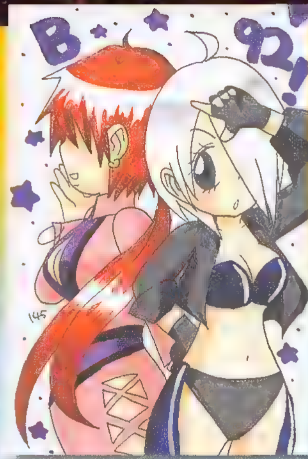


（福島県　アラクノフォビ子さん）
サイコソルジャーチームの投稿、ありがとうございます。あったかくてラブリーな感じがイイですね!!（yuzuko）

NEOGEOから次世代へ賞



（宮城県　リッチー・ロート君）
京と庵がビシッと決まっていますね～。
いつも力の入ったカッコいいイラストを投稿していただいてありがとうございました！（おぐら）



（千葉県　ひよこさん）
『KOF』シリーズ、ひいてはNEOGEOさえをも代表するビッグなお二人です。視線はもうクギヅケですね！（編集部）



（静岡県　はぶたえメロンさん）
まだまだ寒いこの季節、火月がいれば暖かくすごせそうですね。
おや、うっかり暴発しちゃいましたか？（編集部）

バナナンを食べまくりで賞



（富山県　滝火季月さん）
『真サム』で初登場してから、愛され続けています。オトナっぽいチャムチャムですね。（yuzuko）

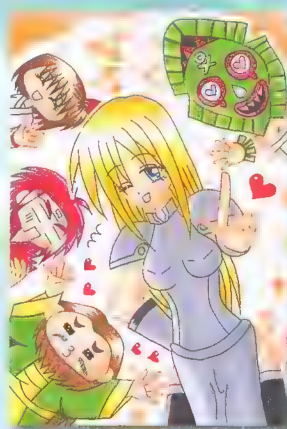


（新潟県　佐倉信士君）
ダンディーに成長した（？）テリーのクールな一面です。やっぱり狼は絵になりますね！（編集部）

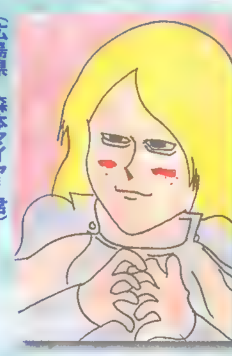
必殺技でKOをさせま賞



（新潟県　コンポジ君）
とても色っぽ……いはずのシチュエーションですが、
妙に微笑みが怖……いや、個性的ですね！
この素晴らしいセンスを大事にしてください!!（ネオジオ博士）



（福岡県　赤松セリさん）
フィナーレを祝してみんなでポーズ。
だけどラスプーチンとマッドマンは、少し落ち着いたぐらいがちょうどよさそう？（編集部）

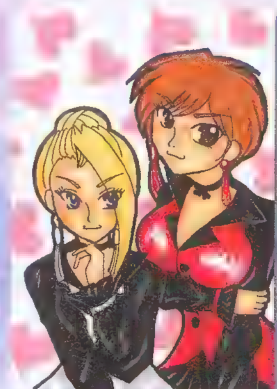


（広島県　森本マイヤー君）
金髪の女性剣士のジャンヌさん。その容姿とは裏腹な高笑いか、当時話題になっていましたね！（編集部）

大自然のおしおきで賞



（大阪府　華南さん）
爽やかで優しい色遣いがナコルルのイメージにピッタリですね！　澄んだ瞳が魅力的です。（おぐら）



（神奈川県　未虎さん）
うーん、やっぱりマチュアとバイスの二人がそろうと目を引きますね。NEOGEOを飛び出して現在も大活躍中です。（編集部）



（神奈川県　礼楽部ゆっくさん）
これはレアキャラ、『マジドロ3』のラスボスフォーチュンです。なかなか騒がしいお方でしたよね。（編集部）

みんなNEOGEOが大好きで賞



（東京都　大沼ヨシザネさん）
NEOGEOも今年でついに21周年！　NEOGEOにはSNKキャラ以外にも印象深いキャラがいっぱいいますね。愛情のこもったイラストありがとうございます！（おぐら）

一年間ありがとうございました!!

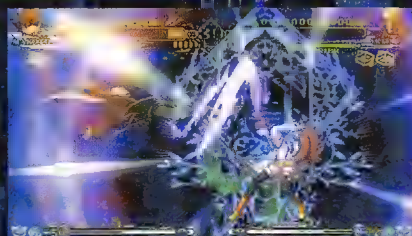
アークシステムワークス×アルカディア よもやま企画コーナー 第二十二回

ASW風林火山

今月は発売の迫るPSP版『BBCSII』の紹介に加え、アークタイトルのコラボライブをお伝えする拡大版でのお届けです!

プレイ感覚と新モードはいかに!? PSP版『BBCSII』プレイインプレッション

携帯ハードで持ち運びが可能となり、身近な存在となる『BBCSII』。サンプル版をプレイさせていただいたところ、気になる移植度は驚きの完成度。アーケード版そのままの感覚でのプレイが可能だ。そのため、連続技の練習はもちろん、やり込みプレイヤーにとっては研究にももってこいの内容となっている。もちろんトレーニングモードをはじめとした各種モードも収録されているぞ。通信対戦にも対応しているので、外出先でのバトルも可能だ!



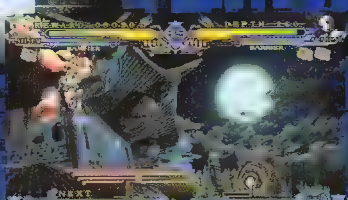
アーケード版の感覚でプレイが可能。練習にもバッチリだ。

新要素の"ABYSS"モードは?

新たな要素として追加収録される"ABYSS"モードは、キャラクターをアイテムによって強化しながらバトルしていく、サバイバル形式のモードとなっている。階層都市カグツチの最深部を目指して勝ち進んでいこう。入手可能なアイテムは、攻撃力や防御力、移動速度の強化といったものから、特殊な能力をマスターできるものまで多種多様となっている。"ABYSS"ならではのハイテンションバトルを楽しもう。



強化アイテムを駆使して、階層都市カグツチの最深部を目指して勝ち進むのだ。



何と、スピード強化を重ねていくことで、ジャンプや空中ダッシュの回数まで増えていくぞ!



BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘＋ヴィジュアルノベル
■発売日：2011年3月31日
■価格：4,980円(税込:5,229円)
■対応ハード：プレイステーションポータブル／ニンテンドー3DS

ぷれいぶるーまんが 略して ぶるまん

ちょっとずれてる



有馬七助

さまざまなデータで『BBCSII』シーンを実況!!

PLAYER'S GUILD 出張版

今回は『BBCSII PLAYER'S GUILD』(http://bbcs2.net/)で購入できる、称号用ワードの売れ行きをチェック! 汎用性の高い数々のワードを抑えて1位に輝いたのは……。潔さがあふれるこのランキング、キミも一票を投じてみないか!?

称号用ワード売れ行きランキング(2月4日時点)

順位	プレイヤー名	購入数	順位	プレイヤー名	購入数	順位	プレイヤー名	購入数	順位	プレイヤー名	購入数
1位	ペロペロ	3399	9位	すっごい	1026	17位	大好き	672	25位	麗しの	552
2位	の	2298	10位	からの	1001	18位	ひっどい	671	26位	使われ	546
3位	ぶっぱ	1271	11位	パンツ	974	19位	さん	659	27位	萌え	528
4位	じゃねえぞ	1175	12位	汚い	967	20位	たん	647	28位	俺	509
5位	(空白)	1106	13位	プラチナ	842	21位	☆	617	29位	昇天	477
6位	幼女	1071	14位	ゆがみない	842	22位	に	609	30位	を	475
7位	スタイリッシュ	1060	15位	は	785	23位	!	600			
8位	勢	1036	16位	ほぼ二匹になる	713	24位	が	570			

これが究極の石渡サウンド!! 格ゲーファンへの熱い夜!

ギルティギア×ブレイブルー MUSIC LIVE 2011 レポート

GUILTY GEAR×BLAZBLUE MUSIC LIVE 2011

アークシステムの誇る2大格闘ゲームの曲をテーマにしたライブイベントが開催された。一夜限りの夢の饗宴をお伝えしよう!!

去る1月22日、川崎CLUB CITTA'にて『ギルティギア』と『ブレイブルー』がまとめて楽しめるライブイベントが開催された。これらのタイトルのコンポーザーである石渡氏のサウンドを堪能できる、熱き冬の日の夢のような一夜だ! 忠実な再現を目指したバンド編成は、なんと大迫力のトリプルギター。楽曲によってさらにバイオリンやボーカルが加わりながら演奏されたセットリストは、ファンからの投票によって選ばれた人気曲ばかり。しかも事前にその内容が公開されていなかったため、イントロごとに会場のテンションゲージは溜まる一方だったぞ! 今回のライブを逃した人も今後の展開に注目しよう。



開演と同時にテンションMAX! ロマキャンも使い放題のゲージ増加量だ!



大迫力のトリプルギター編成が、完璧な石渡サウンドを解き放つ!



忍者も熱唱!

ノエル役の近藤さんをはじめボーカル曲も演奏された。見よ、この熱気!



兄貴の鉄槌!!

小山の兄貴が漢の生きざまを知らしめる! 当然直後のトークコーナーでは抜け殻のようDA!!

熱きセットリスト

1 CONTINUUM SHIFT (BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT OP)
2 Rebellion(ラグナテーマ)
3 Gluttony Fang(ハザマのテーマ)
4 noontide(ソルVSカイのテーマ)
5 Suck a Sage(チップのテーマ)
6 Rubble Song(AC版BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT ENDING)
7 Stardust memory ～約束の場所～
8 Love so Blue ～蒼の鼓動～
9 烈風
10 お前の鉄槌に釘を打て
(トーク)
11 Still in the Dark(ミリアVSザトーのテーマ)
12 Lust SIN(ジンのテーマ)
13 Get Down To Business(聖騎士団ソルのテーマ)
14 Condemination Wings(ツバキのテーマ)
15 Holy Orders III (Be Just or Be Dead) (カイのテーマ)
16 Awakening The Chaos(ν-13-・Λ-11-のテーマ)
17 The Cat Attached to Rust (GUILTY GEAR イスカ ENDING)

ライブグッズプレゼント

物販コーナーで販売された、このライブを記念したスペシャルグッズをプレゼントするぞ! Tシャツ&缶バッジセットと、タオル&ストラップのセットを各1名様に。応募方法はP003をチェックせよ!

直撃! 出演者コメント

●今持っている力を出し切って完全燃焼できたと思っております。ぜひともまた開催していただいて、参加したいと思います。(バング役 小山剛志)

●お客さんのテンションやバンドの皆さんの音が、私を支えてくれました。楽しかったです!(ノエル役 近藤佳奈子)

●今回演奏されなかった中に個人的に好きな曲もたくさんあるので、次回があればうれしい!(マコト役 磯村知美)

●無事成功し皆様に感謝しております。機会があればまたライブイベントを開催したいと思います!(BBシリーズ 森P)



熱気覚めやらぬライブ終了直後の出演者一同。皆さんそろって第2回の開催を希望してました!

仕掛け人 鈴木氏×コンポーザー 石渡氏 インタビュー

――開催の経緯を教えてください。

鈴木 8年前に『GG』のライブをやってから何かきっかけがあればやりたいとはずっと思っていたのですが、「ぶるらじ」で石渡君とまたライブやりたいねって話になって。気が付いたらあれよあれよと……。

石渡 だけど時間も無かったので、皆とは厳しいんじゃないの? と話していたんですよ。そんな状況でも間に合わせてくれたスタッフやミュージシャンを始め、関わってくださったすべての方へ感謝の気持ちでいっぱいです。

鈴木 石渡君に頼まれると、よーしやってやるぞ、見てろよ? って、いい物を作って驚かせてやりたくなるんですよね(笑)。

――開演前の心境は?

石渡 5分前に入るスタッフ間へのナレーションを聞いて、ああ、来てしまった……と。ステージへ立つときのセリフを間違えないように、それをすごい心配していました(笑)。だけど、バンドの演奏が始まった瞬間に皆さんの盛り上がりが、ハッと僕を我に返してくれました。

――実際に演奏を聴いて、今のお気持ちをお聞かせください。

石渡 感無量のひとことです。お客さんの反応や演奏された自分の曲を聴いて、こんなに迫力があるのかとひとりの客となって感動しました。

――今後の活動予定は?

石渡 今はまだ言えないことばかりなのですが、期待してお待ちください。

鈴木 僕は石渡君からの電話が鳴るのを待っているだけです(笑)。

――ファンの方へメッセージを。

石渡 今回のライブはかなり良いものになったのと思っております。もし2回目が開催されることになりましたら、興味を持ってくださった方はぜひ足を運んでみてください!

鈴木 ライブが成功を収めたのも、これまでの作品で世界観を作り続けてくれた石渡君やサウンドチームのおかげだと思います。これからも石渡サウンドをよろしくお願いいたします!



左:鈴木高穂 10年にわたり石渡サウンドを支えるサウンドプロデューサー/右:石渡太輔 『GG』、『BB』シリーズのコンポーザー

EXAMU-EXTRA! Vol.22

エクサム エクストラ！

「アクアパッツァ」の発表に合わせ、ギャラリーEXのイラストもそちらにシフト。アクアプラス様のご厚意により実現したプレイ取材リポートにも注目です。

開発スタッフ描き下ろし！ ギャラリーEX



ヌマハナ　お酒はきちんと遠慮する愛佳さん。このゲームならではの、すっごい共演を盛りだくさんでお届けします！ ぜひお楽しみに！

アクアプラスにチームDMK（とりるまーりゃんきっく）が潜入！

AQUAPAZZA（アクアパッツァ） AQUAPLUS DREAM MATCH プレイ取材リポート

©2011 AQUAPLUS

アクアプラス作品と格ゲーを愛するチームDMKが、『アクアパッツァ』やりたさ余ってアクアプラスに突撃！ アクアプラス鷲見さんとエクサム林さんのありがたいお言葉もいただいたぞ。



まーりゃんをお願いします！

アクアプラスさんに潜入した瞬間から、まーりゃん先輩（欄外参照）の登場を懇願するチームDMK。いきなりの無茶ぶりに開発陣も困惑!?



左がアクアプラスの鷲見さん、右がエクサムの林さん。格ゲー＆美少女ゲーという奇跡のコラボを生み出したスタッフ様に感謝！ 正座してお言葉を賜りつつ、まーりゃんの登場を祈っていました。

アンタら、ホント神様やで！

――基本的に開発はエクサムさん、アクアプラスさんは監修という形でしょうか？

林　格闘部分は私たちですが、イラスト系グラフィックや音楽はアクアプラスさん担当です。

鷲見　キャラクターはエクサムさんと相談の上で決めました。それぞれの技のモーションなどについても、原作に忠実な演出があったりと、納得の出来になっていると思います。

林　エクサムスタッフにもアクアプラスファンが居ますので。愛情を籠めて作っています（笑）。

――愛佳など、闘うイメージが無いキャラクターを格闘ゲームに登場させるというのは？

林　愛佳は人気があるので、何とか登場させたいということで苦労しました。転んで本をばらまいたりと、アクシデントがたまたま攻撃になるというイメージです。

――現在発表されている中で、好きなキャラクターを教えてください。

鷲見　カルラです。原作のイメージ通りですし、使いやすさもバッチリです。

林　愛佳ですね。玄人好みのトリッキーキャラなので、やりごたえがありますよ！

アミューズメント・エキスポVer. プレイインプレッション

今回プレイできたのは、環、愛佳、アロウン、マルチ、カルラの五人。まず目を引いたのが、キャラクター選択時のアニメーション。ぐりぐり動くタマ姉たちに萌え死ぬこと間違い無し！

戦闘パートは操作や基本システムがシンプルなので、「最近の複雑な格ゲーはちょっと……」という人にも安心。一方、パートナーアシストは攻撃手段が多彩で、研究次第では面白い連続技、連係が組めそうな予感。組み合わせを考えるのも楽しそうだ。

タマ姉はコマンド投げを得意とする接近戦タイプ、愛佳は本をばらまく飛び道具系かつ、トリッキーなキャラという印象。アロウン、カルラは武器のリーチが優れており、連続技もつながりやすく扱いやすい。マルチはモップを武器に戦う打撃キャラで、床に水をひく設置系の技も見られた。



BGMの中には、原作のBGMがアレンジされたものも。生粋の信者であるチームDMKは、音楽を聴いた瞬間に大興奮！

アルカナハートモバイル更新情報！

本コーナーの読者にはおなじみの「アルカナハートモバイル」。アルカナハートのキャラクターを使用できるカードバトル『カード・オブ・グローリー』では、バレンタインデーに続きホワイトデーイベントが実施されるとのこと。3月14日にはぜひ、聖女たちとホワイトデー気分を味わおう。



2月14日にもらったバレンタインアバター。これにホワイトデーアバターを合わせると……



ステータスにボーナスが得られる。アバターセットでキャラクターを強化しよう！



© EXAMU Inc.

3月の描き下ろしイラストはひな祭りがテーマ。このはの夢では神依がお内裏様!?

●「まーりゃん」とは？ 「ToHeart2 AnotherDays」のヒロインの一人。主人公たちの通う学園の元生徒会長だが、その言動は実に奔放かつわがまま。本人いわく永遠の14歳。朝霧 麻亜子（あさぎり まあこ）名義で声優のバイトをしているとのことだが、本名は不明。

「アクアパッツァ」の新着情報はP034からの紹介記事をチェック！

エコール×アルカディア同盟軍秘密基地のページ

CRIMSON BASE
S A N B A N C H O

四戦目　社長おつかれさまです

今回はクラブセガ秋葉原 新館で開催されたイベント「ハイドラGP冬祭り」にスポットを当て、『MBAACC』公式戦や新作発表の模様をお届け。ついに発表されたハイドラGPの2種目にも、いろいろな意味で注目だ。　Text：KZA

冬祭り2011の激闘を制したのは!?

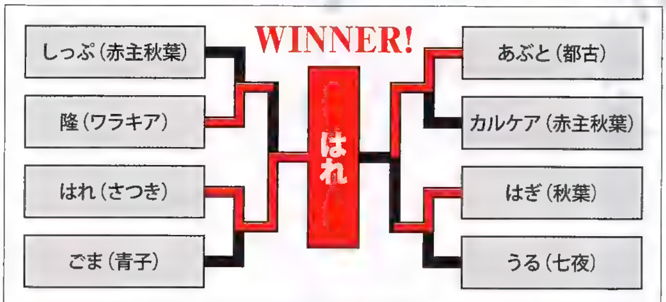
ハイドラGP
HYDRA GP
ELECTRONIC GAME BATTLE SERIES BY ECOLE

エコールソフトウェアが主催するランキングバトル（ランバト）・ハイドラGPの特別イベントである「ハイドラGP 冬祭り2011」が、去る2月6日に開催された。クラブセガ秋葉原 新館に集まった37名の中には、闘劇出場経験者や、ランバトの上位ランカー、韓国からの遠征者など、各地の猛者たちが多く見られ、白熱したバトルが繰り広げられたぞ。

戦士たちが秋葉原に集う!



ランバトに合わせて発表されるという、新作の情報を待ち望むプレイヤーも集結。



※ベスト8以降のみ掲載。　※3位決定戦では「隆」選手が勝利。

『MBAACC』公式戦はポイント3倍のスペシャルマッチ

当日はまず、『MBAACC』のハイドラGP公式戦からスタート。一発勝ち抜きトーナメントで開催され、参加者は18キャラクター37人。遠野秋葉、赤主秋葉、翡翠が四人ずつ参加で使用率トップという形となった。

横浜のやり込み勢「隆」を制した「はれ」と、名うてのコンボマスター「はぎ」を破った「あぶと」の決勝戦。一進一退の接戦となった1ラウンド目を制した「はれ」が勢いに乗り、受け身狩りをにおわせたダウン追い打ちからの対空アームコンボできっちり「あぶと」を仕留め、優勝を決めた。

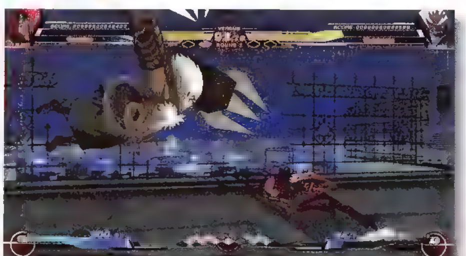




左が優勝者に贈られたゴールドレバー。実際に使うことも可能だとか。そして右が、ランバト関東エリア1位独走中の実力を見せた「はれ」。「これがやる気勢の本気です!」と、まだまだ余裕のあるコメントを残した。

フランスパンの完全新作、ついにお披露目!

フランスパン×エコールの完全新作格ゲー『アンダーナイト インヴァース』が、大会終了後に発表された。4キャラが登場するPVが流され、会場は大興奮。1280×720ドットとグラフィック面は『メルブラ』から大幅パワーアップ、キャラのモーションにも自信アリとのことだ。詳しくはP005からの紹介記事をチェック！





エコール真鍋氏（左）＆フランスパンなりたのぶや氏（右）のぶっちゃけトークでは、危ない話もちらほら（笑）。

『MBAACC』のバージョンアップ情報も!

新作発表の後には、うれしいサプライズも。アークドライブ時に姿を見せていた、完全武装シエルが使用キャラとして登場、さらに「あのキャラ」も参戦するとの話も……待て、続報!!



新バージョンではキャラ追加のほかに、細かい対戦バランス調整も入るようだ。

カムカム　クルムシ二等兵 4



ハイドラGPにあのタイトルが参戦!

次なるハイドラGPのタイトルは、何とアーケードゲームでなく、同人格闘ゲームで絶大な人気を誇る『東方非想天則』！　レートやTenco!の有無は関係無い！　五指（他薦、自薦問わず）、ニコ生勢、Twitter勢、AU勢、したらば勢、うらひそ勢……、まずはみんなハイドラGPに登録するのぜ。

ハイドラGP公式ページはこちら!　http://hydragp.info/



鉄拳番長軍団格闘記

ナゼか全国制覇の旅へ……の巻





ペク使い miya の鉄拳、一刀両断!

[illegible]ってなわけでもう手慣れたもんです、と思いきや世界に組手の様子をライブ配信し[illegible]場数を踏ませていただいているとはい[illegible]

[illegible]に今回はゲストに「はめこ。」さん、「つのきょう」、埼玉の将軍「ハマハー」をお迎えして豪華すぎる！ いつも以上に楽しい組手イベントになりました。

今回特に印象に残ったのは「Iceman（スティーブ）」ムダなクイックフックはほとんど打たずにたまに打ったと思えばカウンターヒット！ ホントのボクシングみたいでした（笑）。

大会はくじ運で「Iceman」とチームを組むも、決勝で「ベーゼン（ペク）」に敗れてしまいました。「ベーゼン」は世界大会の時に話かけてくれて覚えてたんだけど、まさか再会して大会の決勝で当たるとは――。

ゲームセンターの魅力の一つじゃないかなと思います。TAG2まで鉄拳の火は消さねえぞ！

ついに(いまごろ?)番長軍団の野望が明らかに!?

「軍団」の名を冠しながら生来のフレンドリー体質が災いしてか、どこに遠征しても仲良くしてしまう番長軍団……。

「そうじゃないでしょう！ 軍団といえば全国制覇ですよ！（@つのきょう）」との煽りを受け、前後の脈絡無く全国制覇に乗り出すことに……。

勝ち負け判定は「番長の主観」という俺様ルールを頼みに、軍団試練の旅が今月からスタートだ（笑）。

覇道その一　越谷編

さてさて、番長が久々に遠征だ！ 少し番長軍団に留守を預けて番長は「コソ練」をしていたわけだが、機も熟したという事で、さらに鉄拳に力を入れまくっているという店舗「ナムコ越谷」に行ってきたぜ♪

もう鉄拳をやるならこれだけ恵まれた環境はないだろ!? と言わんばかりの設備に広さ……これは今後の聖地も考えられる！

今回は、番長軍団の「miya」と、スーパーゲスト「つのきょう」、「はめこ。」に実況解説を頼み、そして、埼玉の将軍「はまはー」を迎えての越谷だ！

しかも、Ustreamで世界配信も同時に実施、ついにナムコが本気を出した！ って感じのイベントになりました（笑）。組み手も横並びで仲良く？（笑）プレイしつつ、埼玉のTOPプレイヤーたちが次々と我々の刺客に……前回夏に来た時よりも数段パワーアップしていたぜ！

番長は緒戦で「Alternative」の飛鳥にきっちり倒され、そのまま逝くか!? って感じだったが、さすがに世界配信されているのに、負けてられない！ という事で少しずつ勝ちを重ねていったが、プレイヤーを実況で殺す事に定評のある「つのきょう」、「はめこ。」の冷静な実況にたじたじだった……（笑）。

「miya」は相変わらず安定して勝ち星を重ねていった！ さすがだぜ♪（やっぱり結婚する人間は背負うものが違うか!?）

※miyaは2/20に晴れて夫になりました、おめでとう！


「はめこ。」、「つのきょう」、「はまはー」、「miya」と豪華なゲストで開催!


埼玉の個性あふれるプレイヤーたち。楽しい奴らだった。


この日の2on2を制したのは「ベーゼン」、「戸賀崎」組。いいペクだったぜ♪

そしてランダム2on2！ 今回の番長はくじ運が良い!! なんと「はまはー」をゲット！ これはもう優勝以外にないな♪ と確信していた！

「miya」は「iceman」とペアに！ またブロックが近いので嫌な予感が……はい、的中……!!「miya」に番長が倒され、「はまはー」が埼玉を背負って登場！ したが……「ペクわかんねーよ」という伝説の一言を残して散っていきました（笑）。

この時点で番長軍団の埼玉制圧は完成されたようなもの……だが埼玉も負けていなかった！「ベーゼン」、「戸賀崎」ペアが決勝で「miya」、「iceman」ペアを撃破！ 最後まで緊張感のある闘いを見せた今回の称号大会だったぜ！



※この日のUstream配信内容は「過去のライブ」にて閲覧できます。（番長の片手鉄拳も見られるよ！）⇒ http://bit.ly/dRIYE7

覇道その二　南熊本編

やってきたぜ肥後の国！　久々の熊本凱旋に番長は内心ドキドキだったぜ♪　今回の組み手はなんと闘劇上位常連、日本でも最強クラスのブライアン使い「ばくしー」を連れての熊本遠征になった！

これで熊本も制圧!?　できるはずだ!!（笑）。

番長の第二の故郷ということで、なるべく多くのプレイヤーに集まってほしい！　と思っていたら……なんと九州全域（一部山口県もｗ）からプレイヤーが集まってくれた！（涙）これは番長も超感激で、久々にみんなと会えてちょっとはしゃいじゃったぜ！　なんと最近までPCキャロット巣鴨店の店員だった「タイカレー」もわざわざ長崎から実況をしに来てくれた♪　店員を辞めても鉄拳を愛する心は最高だった！　本当にお疲れさま♪（笑）

さて、組み手……えと、もう引退してもいいですか？（笑）というぐらい最初は絶不調だった……組み手至上初の負け越しか!?　と思ったぜ……まぁ後半なんとかペースを取り戻して巻き返したが、結構負けてしまったぜ。「スマイル」も闘劇で優勝するほど実力をつけているし、若手も育った！　以前熊本にいた時とは比べ物にならないぐらいみんなパワーアップしていてちょっとタジタジだったぜ……。熊本のサンドバック「藍眺」に負けたときは、思わず熱くなったぜ（笑）。「ばくしー」はさすがに貫禄ある闘いをして、ことごとく返り討ちにしていた！　さすが頼りになるぜ!!

ランダム2on2は、熊本の元番長と組むことに！　なんの因果かダブル番長で挑んだぜ♪　が、2回戦で「ばくしー」、「テトラ」ペアと当たることに……はい、きっちり「ばくしー」にとどめ刺されて2回戦敗退でしたよ（笑）。優勝は九州唯一の覇王「のろま」と「あゆにゃん」のペアだ！　まだ10代中盤の彼らに、おっさん連中がズタズタにされてしまった……これからの鉄拳界を引っ張っていくのは彼らのような若手なのか!?

『TAG2』も出ることだし、稼働したら初っ端にリベンジも考えよう！　俺もまだまだ簡単に引退しないぜ♪　また来るぜ！　愛すべき熊本！

「ばくしー」がんばったし、一応勝ち越しだったんで熊本制覇！（ｷﾘｯ　ってことでよろしく♪







拳道場HPはこちら
http://www.namco.co.jp/ar/event/tekken/dojo/

次回 EVENT 予告

次回番長軍団格闘記は……

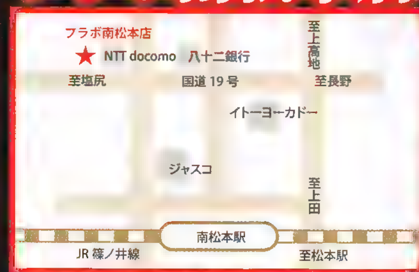
1年半ぶりの信州遠征!!

イベントスケジュール　**3月12日(土)**

受付時間：15:00～　組み手：16:30～
ランダム2on2：18:00～



プラボ南松本店



住所：〒399-0001　長野県松本市宮田2－7
TEL：0263-26-9739　※駐車台数200台（無料）



第七回特別称号大会 1月開催大会優勝・準優勝者発表!!

開催店舗	プレイヤー名	獲得称号
namco中野店	デク[R中]	【優】拳鬼
namco中野店	タランてぃーる	【優】拳鬼
namco中野店	☆くろ☆	【優】拳鬼
NLAT読谷SC店	モコモコマスタ	【優】拳鬼
NLDZ大分店	二代目ゆうにゃん♪	【優】拳鬼
NLPP摩耶店	【2次元】TA皇子y様、	【優】拳鬼
NLイオンタウン郡山	ぱち屋。	【優】拳鬼
NLイオンタウン郡山	太田	【優】拳鬼
NLすみのえ店	LUNA】【SEA	【優】拳鬼
NL越谷店	ベーゼン	【優】拳鬼
NL王子	バッツ@Explosion	【優】拳鬼
NL王子	とわっち	【優】拳鬼
NL王子	デスペラード	【優】拳鬼
NL三宮店	カロ歯令(かれい)	【優】拳鬼
NL西条店	悪魔の毒々ポイントB	【優】拳鬼
NL筑紫野店	量産型タックル房	【優】拳鬼
NL梅田店	伊丹花郎	【優】拳鬼
NL幕張店	さるみーん	【優】拳鬼
NL幕張店	まつけん	【優】拳鬼
PB荻窪店	チェアー君(*^_^*)	【優】拳鬼
PB札幌西町店	オナグノフ	【優】拳鬼
PB長岡店	トゥナイトのプロ	【優】拳鬼
PB南熊本店	スマイルX	【優】拳鬼
PB南松本店	★6組のこーたん★	【優】拳鬼
PB枚方店	岩しょん	【優】拳鬼
PB名古屋店(AM)	マスターオブ コリア	【優】拳鬼
PB名古屋店(AM)	芽衣子☆	【優】拳鬼
PB名古屋店(AM)	二代目やんまん	【優】拳鬼
PB与野(AM)	コロンだし	【優】拳鬼
PC伊勢佐木町	よしでん	【優】拳鬼
PC横浜	フルデリカ@にばー☆	【優】拳鬼
PC巣鴨店	けんけん	【優】拳鬼
PC巣鴨店	BKC	【優】拳鬼
PC巣鴨店	ばっさん☆彡	【優】拳鬼
PC巣鴨店	NYC　Ao	【優】拳鬼
PC巣鴨店	zeu　zeu　(steve)	【優】拳鬼
PC巣鴨店	鶴菌さんと浅井さん	【優】拳鬼
PC巣鴨店	しょちゃん	【優】拳鬼
PC巣鴨店	えびサレス	【優】拳鬼
PS宇和島店	あすかすきー	【優】拳鬼
伊勢崎NL	とりぞぉ	【優】拳鬼
熊谷NL	Merochan.	【優】拳鬼
東京ガリバー松戸店	☆☆コロマル☆☆	【優】拳鬼
東京ガリバー松戸店	ChelSea	【優】拳鬼
東京ガリバー松戸店	る　あ	【優】拳鬼
namco中野店	MAZ	【優】極星
namco中野店	一発屋	【優】極星
namco中野店	ささちゃん	【優】極星
NLDZ大分店	アントニオ雅人	【優】極星
NLイオンタウン郡山	閃光のチェブラーシカ	【優】極星
NL阿佐ヶ谷店	松岡修造	【優】極星
NL越谷店	ごん	【優】極星
NL王子	zeu_zeu...(steve)	【優】極星
NL王子	中野梓	【優】極星
NL王子	すんごい暇神.【AMK】	【優】極星
NL今治店	必殺前歯	【優】極星
NL渋谷店	ぱんぴぃさくら	【優】極星
NL水戸店	スウ	【優】極星
NL水島店	エキゾチックふーじ	【優】極星
NL西条店	二代目セド李ック	【優】極星
NL多賀城店	ハーキュリーズ	【優】極星
NL大館店	リンゴ。	【優】極星

開催店舗	プレイヤー名	獲得称号
NL幕張店	●はりー●	【優】極星
NL幕張店	やるなら屋良	【優】極星
PBホークスタウン店	ミカサ	【優】極星
PB宇都宮店	マスク・ト・ロンャ	【優】極星
PB酒田店	ペイン	【優】極星
PB秋田店	●ノウェイ●	【優】極星
PB神戸西店	俺が☆ほっそん☆	【優】極星
PB太田店	こばか	【優】極星
PB太田店	もちだ	【優】極星
PB長野店	ぱんちゃぁぁぁん	【優】極星
PB都筑店	Dr.　Honda	【優】極星
PB博多口店	篠田	【優】極星
PB枚方店	レジェンダー	【優】極星
PB名古屋店(AM)	HK.	【優】極星
PB名古屋店(AM)	伝説のセンスA@専務	【優】極星
PB名古屋店(AM)	うお太郎	【優】極星
PB与野(AM)	☆F・T・H★	【優】極星
PC巣鴨店	壊れた民宿の石田	【優】極星
PC巣鴨店	ちゃんいー	【優】極星
PC巣鴨店	しゅぺ	【優】極星
PC巣鴨店	すんごい暇神.【AMK】	【優】極星
PC巣鴨店	なかとら	【優】極星
PC巣鴨店	タランてぃーる	【優】極星
PC巣鴨店	●しょーちゃむ●	【優】極星
PC巣鴨店	デク[R中]	【優】極星
PS宇和島店	♂　hide　♀	【優】極星
WT京都店	らいと	【優】極星
熊谷NL	コロンだし	【優】極星
東京ガリバー松戸店	恋するルア	【優】極星
東京ガリバー松戸店	aburaki・・	【優】極星
namco中野店	◎へぼけーん◎	【準】狂乱怒涛
namco中野店	セレやま	【準】狂乱怒涛
namco中野店	のくた⌒(・∀・*)⌒	【準】狂乱怒涛
NLAT読谷SC店	Re・創	【準】狂乱怒涛
NLDZ大分店	クラッシャー牛嶋	【準】狂乱怒涛
NLイオンタウン郡山	燃太郎	【準】狂乱怒涛
NLイオンタウン郡山	あそぼそ、	【準】狂乱怒涛
NLイオンタウン郡山	太田	【準】狂乱怒涛
NL阿佐ヶ谷店	山椒姉妹とミッちょん	【準】狂乱怒涛
NL越谷店	土御門元春	【準】狂乱怒涛
NL王子	OKC	【準】狂乱怒涛
NL王子	BKC	【準】狂乱怒涛
NL王子	タケヤまんぱ	【準】狂乱怒涛
NL水島店	石動仁(いするぎ)	【準】狂乱怒涛
NL西条店	TK.　HIRA	【準】狂乱怒涛
NL大館店	†Salesman†	【準】狂乱怒涛
NL筑紫野店	やっても出来ない子	【準】狂乱怒涛
NL幕張店	しょくん	【準】狂乱怒涛
NL幕張店	びびたん	【準】狂乱怒涛
PB酒田店	熊　モテ　かりぃ	【準】狂乱怒涛
PB秋田店	下よしな	【準】狂乱怒涛
PB南熊本店	【獅子】藍眺【搏兎】	【準】狂乱怒涛
PB南松本店	デュオマックスウェル	【準】狂乱怒涛
PB枚方店	用心BΩY	【準】狂乱怒涛
PB名古屋店(AM)	御伽龍児	【準】狂乱怒涛
PB名古屋店(AM)	回収屋さん。	【準】狂乱怒涛
PB名古屋店(AM)	僕が萌えますたー	【準】狂乱怒涛
PB与野(AM)	めがねっこ	【準】狂乱怒涛
PC伊勢佐木町	$すみさん$	【準】狂乱怒涛
PC横浜	コロンだし	【準】狂乱怒涛
PC巣鴨店	デストロイ★アヲ	【準】狂乱怒涛
PC巣鴨店	進撃のはーちゃん	【準】狂乱怒涛

開催店舗	プレイヤー名	獲得称号
PC巣鴨店	ぱんぴぃさくら	【準】狂乱怒涛
PC巣鴨店	五色傀儡師	【準】狂乱怒涛
PC巣鴨店	あちゅン♪【JAC】	【準】狂乱怒涛
PC巣鴨店	ゆうくン♪【ANN】	【準】狂乱怒涛
PC巣鴨店	メシウマ	【準】狂乱怒涛
PC巣鴨店	☆ゆき☆[Rev]	【準】狂乱怒涛
PC巣鴨店	あんかー	【準】狂乱怒涛
PS宇和島店	タリスカッタ	【準】狂乱怒涛
伊勢崎NL	*ａｎｅｍｏｎｅ*	【準】狂乱怒涛
熊谷NL	☆F・T・H★	【準】狂乱怒涛
東京ガリバー松戸店	黒ごまとaki@	【準】狂乱怒涛
東京ガリバー松戸店	ばっさん☆彡	【準】狂乱怒涛
namco中野店	悠	【準】活殺自在
namco中野店	ャット♀	【準】活殺自在
NLDZ大分店	アーチャーイコール	【準】活殺自在
NLイオンタウン郡山	ぱち屋。	【準】活殺自在
NLすみのえ店	砂虎@すみのえ代表	【準】活殺自在
NL越谷店	Wへこ	【準】活殺自在
NL王子	こりす	【準】活殺自在
NL王子	ぱんぴぃさくら	【準】活殺自在
NL今治店	衛宮士郎	【準】活殺自在
NL三宮店	俺が☆ほっそん☆	【準】活殺自在
NL渋谷店	(●ω●)りょうちゃん	【準】活殺自在
NL水戸店	トシコ	【準】活殺自在
NL西条店	遊佐聖来	【準】活殺自在
NL多賀城店	はんへら	【準】活殺自在
NL梅田店	参代目パンダマニア	【準】活殺自在
NL幕張店	ｙｏμ	【準】活殺自在
NL幕張店	こいず	【準】活殺自在
PBホークスタウン店	鬼柳(キリュウ)	【準】活殺自在
PB宇都宮店	心伝麗乱☆彡	【準】活殺自在
PB荻窪店	きよあすか。	【準】活殺自在
PB札幌西町店	じゃじゃ丸@おっさァ	【準】活殺自在
PB神戸西店		【準】活殺自在
PB太田店	なんでビル	【準】活殺自在
PB太田店	★ハルマ&猫★	【準】活殺自在
PB長岡店	逆走★十二楽坊3℃	【準】活殺自在
PB長野店	★6組のこーたん★	【準】活殺自在
PB都筑店	(゜Д゜)HAHA!!【BRY】	【準】活殺自在
PB博多口店	千歳音狐	【準】活殺自在
PB枚方店	オカモトタヒネ	【準】活殺自在
PB名古屋店(AM)	ケナロク	【準】活殺自在
PB名古屋店(AM)	夜叉子(☆Д☆)	【準】活殺自在
PB名古屋店(AM)	ジェミニ大佐	【準】活殺自在
PB与野(AM)	イシケン	【準】活殺自在
PC巣鴨店	MAZ	【準】活殺自在
PC巣鴨店	☆F・T・H★	【準】活殺自在
PC巣鴨店	【CR】二代目はまはー	【準】活殺自在
PC巣鴨店	パラサイト	【準】活殺自在
PC巣鴨店	釣りキング☆彡	【準】活殺自在
PC巣鴨店	タケヤまんぱ	【準】活殺自在
PC巣鴨店	レイのメシウマ	【準】活殺自在
PS宇和島店	@でてこいやー@	【準】活殺自在
WT京都店	木寸シ束貞	【準】活殺自在
熊谷NL	Makkun..	【準】活殺自在
東京ガリバー松戸店	BKC	【準】活殺自在
東京ガリバー松戸店	ばっさん☆彡	【準】活殺自在
東京ガリバー松戸店	コロンだし	【準】活殺自在
東京ガリバー松戸店	アドレナリン珊瑚礁	【準】活殺自在



クイズ新学期に向け予習開始！

QUIZ MAGICACADEMY VIII



クイズマジックアカデミー8
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：オンライン対戦クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2011年3月予定
■使用基板：—

今年もやってきたクイズ新学期の季節。新入生のプレイヤー・在校生のプレイヤーのどちらにも役立つ情報が目白押しの本誌で、まずは予習から始めよう。それでは授業開始!!

Text：ジョナ



『QMA8』の新要素をチェック！

2003年の稼動開始から8年がたつ今もなお、多くのプレイヤーに愛されているQMAこと『クイズマジックアカデミー』。その待望のシリーズ第8弾『クイズマジックアカデミー8』の稼働が、いよいよ迫ってきたぞ。これまで大勢のプレイヤーを夢中にさせてきた本作が魅力的な新要素を数多く追加し、ますます目の離せない内容になっている。今月は、その新要素を一足早く予習していこう!!

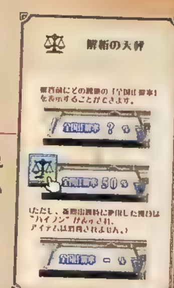


Point 1 プレイヤー同士のコミュニケーションがパワーアップ！

まず注目したい新要素が「サークル活動」。携帯電話やPCと連動したコミュニケーションサイトが新たに開設されることになったぞ。これにより、特定の仲間同士で【サークル内協力プレー】や【サークル内対戦】といったサークル活動が可能となり、プレイヤー間のコミュニケーションがパワーアップ。なお、プレサイトオープンは2011年春の予定となっている。詳しい情報は、クイズマジックアカデミーポータルサイト<http://www.konami.jp/qma/>で後日発表されるのでチェックしよう！

Point 2 PASELI専用コンテンツで難問を乗り越えよう！

仲間との【協力プレー】をサポートしてくれるお助けアイテムが新たに追加された。この機能はKONAMIの電子マネーPASELIで購入可能なアイテムとなっている。各アイテムは併用が可能なので、組み合わせ次第では答えにかなり近づくことができるぞ。しかし一度に使用できる回数に制限が設けてあるので注意が必要だ。制限はボスモンスターを倒すことでリセットされ再度使えるようになるぞ。



Point 3 新しいクイズ形式を追加！ クイズゲームとしてもますます進化！

[早いもの勝ち（全国オンライントーナメントのみ）]

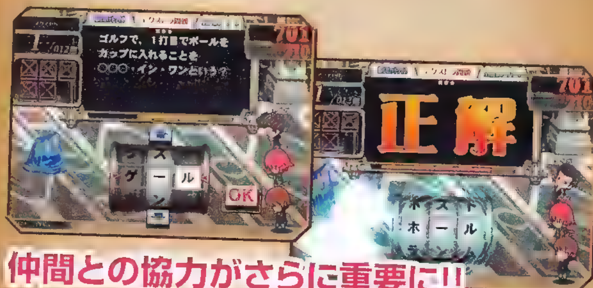
「正解枠が埋まってしまう前に答えなきゃ！」そんな緊張感が今までに無いたのしみを生み出す【早いもの勝ちクイズ】。しかし、正解は複数あるので、落ち着いて考えることも重要だ。このクイズは予選時においてのみ出題される特別な形式なので、大人数ならではのクイズを楽しもう！



正解に乗り遅れるな!!

[協力スロット（協力プレーのみ）]

スロットクイズを複数人で協力して答える新クイズ。一人1リールずつ解答し、すべての解答が合っていれば正解となる。仲間のスロットを見ながら答えを推測することもできるので、一人では難しい問題でも諦めずに落ち着いて考えよう。



仲間との協力がさらに重要に!!

QMA8 はみだしドリル

自由形式クイズ：全国トーナメントモードの決勝戦において選択するクイズ形式の組み合わせが従来では固定されていたが、今回からはクイズ形式を自由に組み合わせられるようになる。より自分にあった出題形式を吟味できるようになった自由形式クイズを使い、ライバルたちとの差をつけよう。なお、クイズ形式が四つ以上出現されてない場合では初期から選択できるの三つのクイズ形式で固定される。

Point 4

シリーズ最多21名の生徒が登場!

あのキャラクターたちが復活!!

待望の復活を遂げた人気キャラクターたち。新たな書き下ろしイラストで生まれ変わった姿は要チェックだ。今回は、中でも編集部一押しのかわいいキャラをピックアップ!



ルキア（cv:桑島法子）

アロエ（cv:長谷優里奈）

サンダース（cv:稲田徹）

カイル（cv:関智一）

クララ（cv:田村ゆかり）

ヤンヤン（cv:大原さやか）

マラリヤ（cv:永島由子）

ラスク（cv:奥真紀子）

タイガ（cv:小野坂昌也）

QMA新作といえばコレ!

オリジナルe-AMUSEMENT PASS発売決定!

今回のデザインはルキアとアイコの2ショットにくわえ、3枚1組で完成する女の子キャラの繋ぎ絵バージョンも登場。これはぜひとも4枚コンプリートしたい!!



引き継ぎ情報

前作『QMA7』をプレイしたe-AMUSEMENT PASSを使用して『QMA8』をプレイすると、『QMA7』の学籍番号・所属組・あいさつコメントなどを継承してプレイすることができる。またロケテスト版『QMA8』のデータは、名前・キャラクター情報は継承されないが、獲得した魔法石・マジカなどを引き継げるぞ。

担当ライター プレイインプレッション

一押しは早いもの勝ちクイズ。あのドキドキ感がたまらない! 「早く考えないと答えの枠が埋まってしまう、急がなきゃ!」そんな緊迫感をぜひとも楽しんでいきたい。またお助けアイテムも苦手問題が多い私にとってはとてもうれしい機能。大事なパートナーにはお助けアイテムで正解を導くぜ! ん? 自力じゃないのかって? ふふふ、これもまた実力さ。

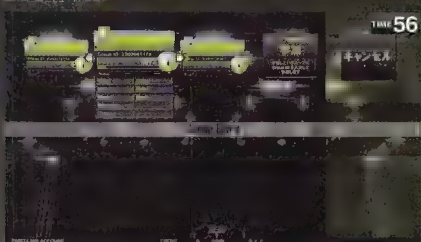
GuitarFreaks XG2 Groove to Live

迫力のサウンドとプレイ感覚でハイクオリティな演奏体験ができる"XG"シリーズに、いよいよ最新作が登場!

GuitarFreaksXG2 Groove to Live
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ギターシミュレーション
■操作方法：5ボタン+ピックレバー
■発 売 日：2011年3月予定
■使用基板：—

新搭載のグループ機能で個人プレイからグループプレイへ!!

今作の中でも特に注目の要素がこの"グループ機能"。一つのグループで最大10人までが加入でき、グループ内でプレイヤー同士のコミュニケーションが楽しめる。これにより、今まで個人プレイが主流だった本シリーズがグループプレイへと進化。プレイヤーは既存のグループに加入するほか、新規に自分のグループも作成できる。友達同士で楽しむのもよし、グループ機能を使って友達を作るもよし、使い方次第でこれまでにない楽しみ方ができるようになるのだ!



設置店舗には店舗グループが存在する。グループの加入に迷ったら、まずはこの店舗グループに加入してみよう。また、グループIDを利用すれば遠方の友達とグループを作成できる。

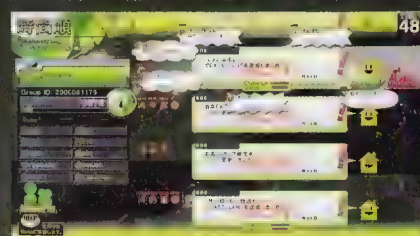
Community Logを使ってメンバーとコミュニケーション

グループに所属していると、自分はもちろんグループメンバーの動向が掲示板形式のログとして作成されていく。このログでは、グループのメンバーが出したハイスコアやイベントの結果といった情報が表示され、グループ内で起こった出来事をメンバー全員で共有することができる。また、生成されたログに対するコメント付与機能が登載されており、各ログに対してコメントを付けていくだけで、グループ内におけるメンバー同士のコミュニケーションが簡単にできるのだ。

そのほか楽曲に関するログでは、ログに表示されている楽曲を曲選択画面から探すことなくすぐに選択できる。これを利用すれば、メンバーがプレイした楽曲と同じ楽曲をプレイしたいと思ったらすぐにプレイできるので、曲選択画面の中から探す時間も短縮でき、快適にゲームを楽しめる。



コメントは候補の中から選択するタイプ。その時の自分の気持ちに合ったコメントを選んで表示させよう。ログの内容によってコメントの候補も入れ替わる。

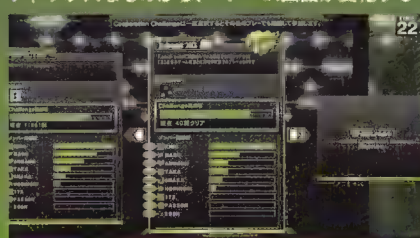


楽曲の成績に関連するログを選択するとCommentアイコンの右にChallengeアイコンが表示される。これを選択すると曲選択画面へ移動し、同様の楽曲が選ばれた状態になる。



グループメンバー全員で協力!　Cooperation Challenge

"Cooperation Challenge"とは、グループに所属しているメンバーで協力してイベントをクリアしていくというもの。開催されるイベントはそれぞれ条件が設定されており、その条件を満たすことでクリアとなる。一部例を挙げると、"グループ全体で「PERFECT」判定を規定回数出す"というオーソドックスなものから、"ゲーム画面が変化する"ものや"プレイスタイルが変化する"ものなどそのバリエーションは豊富。こうしたイベントをクリアしていくことにより、グループ全体にいろいろな特典が与えられる。"Cooperation Challenge"で用意されるイベントは、どれも一人では難しいものばかりなので、グループメンバー全員の力を合わせてクリアを目指そう。



参加可能なイベントは複数用意されており、その中から自分で選択できる。各イベントでグループ内での貢献度も表示されるので、たくさんのイベントに参加しよう。



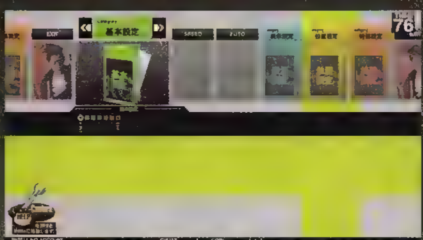
[illegible]

DrumMania XG2 Groove to Live

DrumManiaXG2 Groove to Live
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：ドラムシミュレーション
■操作方法：7パッド+2フットペダル
■発 売 日：2011年3月予定
■使用基板：—

カスタム設定で自分だけのプレイ環境を作ろう！

本作ではハイスピード設定を始めとしたオプションの設定（本作ではカスタム設定）が「基本設定」、「表示設定」、「位置設定」、「特殊設定」という4つのカテゴリに分けられ、カテゴリを選択後、カテゴリ内の設定を変更するようになった。オプションの内容自体はほぼ前作と変わらないが、本作から始めようと考えている人のためにも、おさらいを含めてカスタム設定の項目を表にまとめた。どのオプション設定がどのカテゴリにあるのかを把握しておけば、実際プレイする際に迷うことがないぞ。



カスタム設定ではゲームプレイに関する設定を細かく変更可能。自分のプレイしやすい環境を作ることができるが、設定を誤ると逆にプレイしにくい環境になるので注意だ。

基本設定	SPEED	ノーツの流れるスピードを変更します
	REVERSE (GF)	ONにすると判定ラインが下になり、ノーツが上から下へ流れます
	LEFT (GF)	ONにするとレーンが左右反転します（左利き専用）
	VIBRATION※	OFFにすると、ゲーム中にコントローラーが振動しなくなります
	AUTO	ゲーム中、特定の動作を自動演奏にすることができます
	NECK BUTTON (GF)	演奏に使用するボタン数を変更できます
表示設定	レーン表示	レーン上ラインの表示非表示を切り替えます
	判定ライン表示	OFFにするとゲーム中の判定ラインが非表示になります
	アタックエフェクトタイプ	ゲーム中に表示されるアタックエフェクトのデザインを変更します
	サビ用アタックエフェクト	OFFにするとサビ中のアタックエフェクトが通常時のものになります
	判定文字タイプ	ゲーム中に表示される判定文字のデザインを変更します
	コンボタイプ	ゲーム中に表示されるコンボ数のデザインを変更します
	スピーカーエフェクト表示(GF)	ゲーム中のスピーカー演出の表示・非表示を切り替えます
	WAILINGエフェクト表示(GF)	ゲーム中に表示されるWAILING演出の表示・非表示を切り替えます
	シャッタータイプ	ゲーム中に表示されるシャッターのデザインを変更します
位置設定	特殊設定	ゲーム中に表示される判定文字の位置を変更します
	判定ライン位置	判定ラインの位置を調整できます
	SHUTTER-INSIDE	ノーツ出現側のシャッター位置を調整し、ノーツの見える位置を制限します
	SHUTTER-OUTSIDE	判定ライン側のシャッター位置を調整し、ノーツの見える位置を制限します
[illegible]	RANDOM (GF)	ノーツをランダムに流す設定
	RISKY	設定した回数分ミスをすると、強制的にSTAGE FAILEDになります

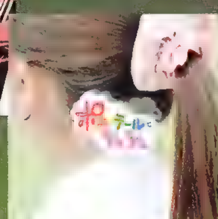
(GF)は『GuitarFreaksXG2 Groove to Live』のみの設定になります。
※一部筐体のみ設定可能の機能です

新曲を含む総収録曲は驚きの600曲以上!!

毎作気になる収録楽曲。今作は新曲を40曲以上も収録しており、総収録曲数は何と600曲以上にも及ぶ。ギタドラシリーズをプレイしていた人はもちろん、これからXGシリーズをプレイしようと思っている人も大満足のボリュームだ。版権曲ではMONKEY MAJIKの「Fast Forward」やTHE UNIQUE STARの「バタフライ狂想曲」を始め、「ポニーテールとシュシュ」や、「じょいふる」などが収録されており、コナミオリジナル楽曲も肥塚良彦、Thomas Howard Lichtenstein、泉陸奥彦など、お馴染みのコンポーザー陣が新曲を収録しているぞ。



王子こと肥塚良彦の新曲「Pink Bird」は空を飛ぶような清々しく明るい楽曲。



現在大人気のアイドルグループの楽曲。プレイ中つい歌ってしまいそう。



ギタドラXG2プレイインプレッション

筐体の進化により迫力の演奏体感が可能になった前作を上回る迫力が味わえる本作。映像演出が豪華になり、プレイ中の高揚感がさらに楽しめるようになっていた。後ろから見ていても派手さと迫力が伝わってくるので、ギャラリーしているだけでも楽しめるぞ。ちなみに、ストイックにスコアを伸ばしたいプレイヤーの場合は、カスタム設定で演出の切り替えが可能になっているので、状況に合わせて設定を切り替えてプレイしよう。

XG2稼働記念！ 短期集中連載

Groove to Live スペシャルリレーインタビュー



mito

コナミデジタルエンタテインメント所属。『GUITARFREAKS 7thMIX』/『drummania 6thMIX』からデザイナーとして制作に携わり、現在はサブディレクターとして企画・運営面を中心に活動。

XG2のコンセプトはライブステージでの演奏体感！

――タイトルにもなっているGroove to Liveはどのような意味を込めてつけられたのでしょうか？

mito ライブステージでの演奏体感！ というコンセプトでXG2は制作しております。ですので、システムやビジュアルイメージなど、すべてにおいてライブをみんなで楽しむという方向性で仕上げております。

――XG2では画面演出がとても華やかになっていますが、演出のテーマなどがあれば教えていただけますでしょうか。

mito コンセプトとなっております"ステージでの演奏体感"ですね！ ですので、ライブ演出的な効果をたくさん仕込んでおります。

――新たに追加された新機能などについて注目ポイントを教えてください。

mito まずは、体感向上演出です。これは曲の盛り上がりの部分で演出が派手になり、演奏の盛り上げを補助します。

そしてもう一つがグループ機能です。グループ機能を使うと、友達やそのほかのユーザーと協力・競争・コミュニケーションなど今までにないギタドラの楽しみ方が味わえます。

――それら新機能の中でも、特にユーザーの皆さんに体験してほしい機能はどれですか？

mito やはり、グループ機能ですね。今までは個人での解禁やランキングがメインでしたが、今回はみんなで解禁・みんなで協力で楽しむようになっています。もちろん、デフォルトのグループだけでなく、新規に自分たちだけのグループを作ることも可能です。

――XGシリーズ2作目を制作するにあたって、気を付けた部分はどこでしょうか？

mito 譜面です！ XGで得たノウハウをより研究して、XGのコントローラーをより楽しめるようにいろいろ工夫しております。今回の譜面はどれもこれも更に面白いですよ！

――今作での収録曲の傾向や方向性などはあるのでしょうか？

mito 演奏していて、特に盛り上がる・さらに楽しめる曲を収録しています。Groove to Liveも意識してそのあたりのノリを重視しています。あとは楽曲がもつ雰囲気と譜面のバランスも気をつけております。

――中でも個人的にオススメの曲などありましたら教えてください。

mito 泉さんの「Chinese Snowy Dance」ですかね。自分は泉さんの民族系が非常に好きで、昔からムービーをよく作らせてもらっていたんですが、最近収録がなかったので寂しい感じだったんですよね。そこで「久しぶりに泉さんの民族系を入れましょうよ！ しかも中華系がいいです！ さらに激しいボスがいいです!!」とわがままを言ってみました。すると、後日「できたよ～」と声をかけられて「え？ もう？」と驚いたのですが、視聴を聴かせていただいてあまりの素晴らしさ・イメージ通りのいや以上の出来栄えに感動しました。おすすめです！そのほかにももちろん、聴いて良し！ 遊んで良し！ の曲がそろっていますよ！



ライブステージさながらの演奏体感ができる本作。華やかな画面演出でプレイ時の高揚感は抜群！ セッションプレイやグループ機能でプレイヤー同士のコミュニケーションも楽しもう。

『XG2』はイベント満載!? 新たな楽しみに注目!!

――稼働後に予定しているゲーム内イベントなどでお話できるものがあったら教えてください。

mito 今回はイベント盛りだくさんですよ！ まだ詳しくは言えないのですが、例えばグループ機能を生かしたグループ対抗戦など、いろいろ考えています。

――筐体が進化したXGシリーズですが、稼働から今までにユーザーさんからはどのような意見や感想が寄せられましたか？

mito やっぱり「面白くなった！」、「幅が広くなった！」といった感想は数多くいただきました。ほかにも「音響も画面演出も非常に迫力があっていいです！」といった感想も多かったですね。

――それらの意見は本作、そして今後のギタドラシリーズにも活かされていくのでしょうか？

mito とは言えXGシリーズもまだまだ始まったばかりですので、これからもより遊びの幅を広げていくことは可能かと思っております。

――これからの稼働ですが、今後の展開もとても楽しみですね！ 最後に、本誌読者・プレイヤーの皆さんに対して一言お願いします。

mito 今回のXG2、はっきり言って楽しいです！ 従来のギタドラが持つ楽しさはより楽しく、更に新しい楽しさも加えてより楽しくなっております！ ぜひぜひ、楽しんでプレイしてくださいね！

ライブステージでの演奏体感をぜひぜひ楽しんでください！

次号インタビュー予告

次回のインタビューはサウンド面から、XG2シリーズの核に迫る！

サウンドディレクター

肥塚良彦

jubeat knit

BEMANIシリーズ連動やモバイルのほか、待望の新作『jubeat copious』のロケテストも開始!! 新情報満載で盛り上がる『jubeat』シリーズから目を離すな!!

jubeat knit（ユビートニット）
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：音楽シミュレーション
■操作方法：16パネル
■発売日 ：稼働中（2010年7月29日）
■使用基板：ー

BEMANIシリーズすべてが対象！ APPEND FESTIVAL開催！

稼動から半年以上がたった今でも人気が衰えない『jubeat knit』では、3月中旬からBEMANIシリーズ連動企画「APPEND FESTIVAL」が開催される！

気になる内容は、『beatmania ⅡDX 18』、『pop'n music 19』、『ギタドラ XG2』『REFLEC BEAT』、『DDR X2』のBEMANIシリーズ各機種で、『jubeat knit』からの移植曲をプレイ。すると、3月下旬より『jubeat knit』で右表の連動曲がプレイできるようになるぞ。さらにその連動曲をプレイすると、なんと各機種でもその連動曲が解禁されるのだ。いずれも人気コンポーザーによる新曲なので、ファンなら全機種をプレイして全解禁を目指せ!!

ファン待望の楽曲追加

上記連動企画に加え、iPad版に収録されている楽曲を含めた新曲が追加されることも判明。収録楽曲はスタジオジブリ公認のリミックスアルバム「ハイテンションジブリ」から「となりのトトロ feat. sayurina」や『ギタドラシリーズ』でおなじみのボーカリスト、荒牧陽子の「愛と勇気の三度笠ポン太」など。これらも3月下旬に導入予定なので、1カ月後を楽しみに待とう。

ケータイでもiPhoneでも！ モバイルでjubeatを遊びつくせ！

アプリとしての完成度が非常に高く、BEMANIユーザーの間でブームを呼んだiPad版『jubeat plus』がiPhone & iPod touch用のアプリでも配信開始。スコアデータや楽曲はiPad版と共有できるので、今まで遊んできたユーザーはもちろんのこと、これから始めるユーザーも満足できること間違いなしだ。そして、これらのリリースに合わせて追加楽曲パックも発売。なかにはアーケード版に収録される予定の楽曲もあるので、気になるプレイヤーはチェックしてみよう。また、9つのボタンで操作できる携帯版アプリ『jubeat mobile2』も配信が決定。カスタマイズやインターネットランキングなどの機能が充実しており、スマートフォンを持っていないプレイヤーでも存分に『jubeat』を遊べるぞ。まだプレイしてない人は下記のURLにレッツアクセス!!

●i-mode版
iメニュー>メニューリスト>ゲーム>ゲームパック>コナミネットDX
【URL】http://573.jp
●iPhone版
【URL】http://touch.konami.jp
情報料等の詳細はサイトにて御確認下さい。

■APPEND FESTIVAL解禁曲

曲名	アーティスト	連動機種
FLOWER	DJ YOSHITAKA	REFLEC BEAT
Theory of Eternity	TAG	DDR X2
Jailbreak	Kozo Nakamura	ギタドラXG2
キルト	Des-Sana＋wpt9	pop'n music 19
STELLAR WIND	L.E.D.	beatmania ⅡDX18

■追加楽曲

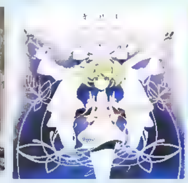
曲名	アーティスト	plusからの収録
SOS	たむらぱん	
トラヴェルマシン	ヒルクライム	
Sunshine Girl	moumoon	
今すぐKiss Me	JURIAN BEAT CRISIS	
となりのトトロ feat.sayurina	新井大樹	●
ニンジャマンジャパンのテーマ	ニンジャマンジャパン	●
MIND SHIFT	WORLD ORDER	
Cake House (Korean.Ver)	TENSI LOVE	
うらもからだも落花微塵	Nanako	
concon	S-C-U	
愛と勇気の三度笠ポン太	荒牧陽子	

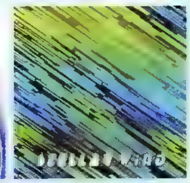


FLOWER / DJ YOSHITAKA


Theory of Eternity / TAG


Jailbreak / Kozo Nakamura


キルト / Des-Sana＋wpt9


STELLAR WIND / L.E.D.



mobile版はボタンの数こそ少ないが、アプリとしてのクオリティの高さは十分。まずは、無料体験版を遊んでみよう。

上／『jubeat mobile2』
右／『jubeat plus』



iPhone版はサイズは小さくてもiPad版の操作感を失わずプレイが可能。これで、いつでもどこでも『jubeat』と一緒だ。

jubeat copious
©2011 Konami Digital Entertainment

先日開催されたAOUショーで姿を表したシリーズ最新作『jubeat copious』は、紺をベースとしたシックなデザインが特徴。3月3日までロケテストを実施しているので、開催店舗情報など、詳しくは公式HPをチェック！



jubeatニュース 3月6日まで、全国のアミューズメント施設で稼働中の音楽クイズバラエティゲーム「オンガクパラダイス」にて、「jubeat knit」に収録されている曲に関する問題が出題している。ゲームだけではなく知識の部分で自信があるプレイヤーはぜひ挑戦してみよう。また、夏には「jubeat」の全国大会も開催予定。情報を入手次第発表していくので、お楽しみに!!



pop'n music 19 TUNE STREET
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：—

今月は新たに追加された「タウンモード」の詳細や期待の新タイトル『ハローポップンミュージック』の情報をお届け!! この春はポップンで盛り上がっていこう。

タウンモード解禁！ みんなで街を作り上げよう!!

タウンモードはプレイヤーが一つの街の住人となり、街を探索してポップンキャラクターとの会話を楽しんだり、施設を作って街を発展させていく新モード。自分以外にも複数のプレイヤーが所属しているので、一緒に街を発展させたり、コミュニケーションが取れるのも楽しみの一つだ。基本的なゲームフローは下記に説明してあるので参考にしてほしい。なお、本モードは楽曲をクリアできなくてもゲームオーバーがなく、PASELIを使えばモード終了後にコンティニューを選択できる。



タウンモードは施設建築中のアイコンが目印。5ボタンモードも選択できるので初心者も安心して街づくりを楽しめるぞ。



タウンモードを初めてプレイするときはチュートリアル進行役としてミミとニャミが親切に教えてくれる。

1 青・緑ボタンで移動しキャラを探そう！



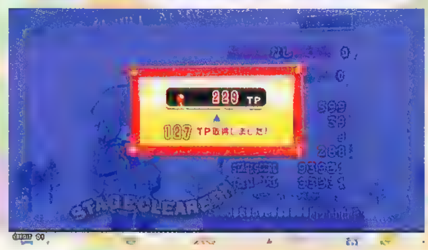
画面の移動は青ボタンで上方向、緑ボタンで下方向に進んでいく。キャラクターに近づくと上部にアイコンが出現する。

2 気になるキャラと会話！



お目当てのキャラクターが居たら赤ボタンを押して話してみよう。一緒に街を作っているプレイヤーと対戦することも可能だ。

3 ポップンプレイでポイントをもらおう！



キャラクターとの会話が終わった後は、楽曲を選択してゲームプレイ。楽曲終了後にはTP(タウンポイント)をゲットだ。

4 貯まったポイントを使って街を発展させよう！

楽曲をプレイして貯めたTPは、街に配置されたお店で使えるぞ。例えばCDショップにいけば隠し曲を購入して遊べるようになり、工務店では施設を作れる。施設を作れば、街にさまざまな効果をもたらしてくれるぞ。ほかのプレイヤーのものも含めた、街にあるすべての施設によって、街に来るキャラクターが変化する。より多くのキャラクターと会話したいときは、いろんな施設を作ってみよう。配置や施設を厳選した、こだわりの街並みを作るのもありかも？



CDショップで曲を解禁！

施設を作ってキャラを招こう！



貯まったTPで隠し曲を購入!! 街を発展させれば購入できる楽曲数も増えていくぞ。



施設の効果には、普段出現しづらいレアなキャラクターが出現しやすくなるものもある。

広がるポップンワールド『ハロー！ポップンミュージック』稼働

『ハロー！ポップンミュージック』は四つボタンで手軽に音楽が楽しめるBEMANIシリーズのニューフェイス！

音楽に合わせて画面いっぱいに描かれたキャラクターたちが多彩なアクションで楽しませてくれる。収録楽曲は『pop'n music』シリーズの代表曲や、話題のヒット曲やアニメの主題歌が中心で、操作性も四つボタンと簡単なので、これからBEMANIシリーズを始めたいプレイヤーにオススメだ。一定回数同じキャラクターを使用すれば親密度が上がり、何かいいことが起こるかも!?



表情や動きの豊かさがプレイヤーを盛り上げてくれる。

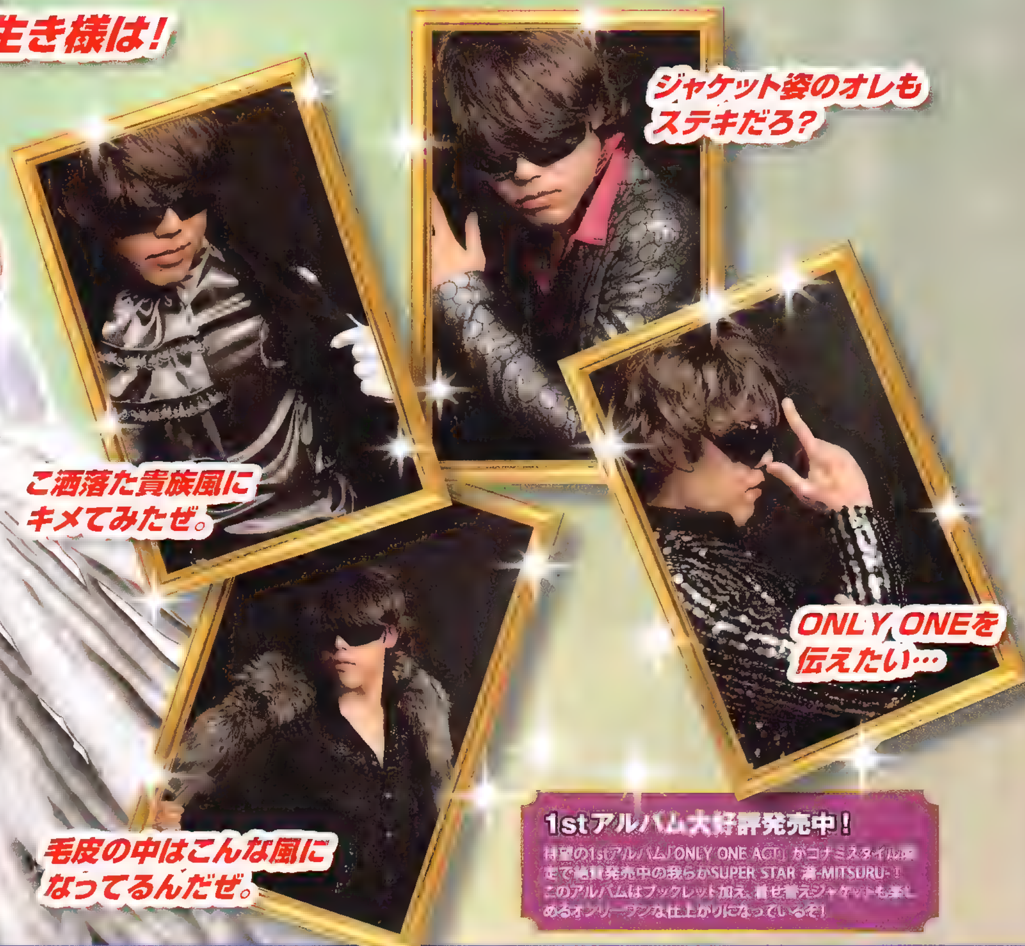
ポップンメモ PASELIコンテンツ「ノルマ追加権」を使ってみよう:タウンモードではPASELI使用時に限り、ノルマ追加権を購入できる。ノルマを成功させれば、楽曲終了時にもらえるTPが多くなるぞ。早く街を発展させたいプレイヤーにオススメだ。

1stアルバム「ONLY ONE ACT」ブックレット未収録写真を公開!

SUPER STAR 満-MITSURU- オンリーワンフォトギャラリー

今月は1stアルバム発売記念として、アルバムブックレットに収録できなかった秘蔵画像を本人のコメントとともに紹介! キマってます!!





1stアルバム大好評発売中!

待望の1stアルバム「ONLY ONE ACT」がコナミスタイル限定で絶賛発売中の我らがSUPER STAR 満-MITSURU-！このアルバムはブックレット加え、着せ替えジャケットも楽しめるオンリーワンな仕上がりになっているぞ!

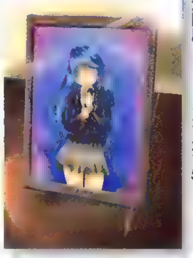
音乃の読者イラストコーナー

テーマ:卒業





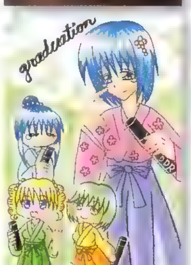
（東京都／かのこさん）



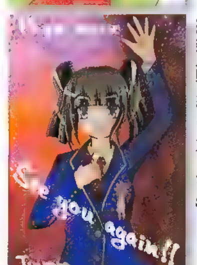
（大阪府／SEN@オムさん）



（大阪府／J・Bさん）



（福岡県／赤松セリさん）



（神奈川県／もこノイドさん）

デフォルトマーカー卒業おめでとうございます♪　楽曲追加や新作も発表された『jubeatシリーズ』から目が離せません!

AOU2011 イベントリポート公開中!

2月19日に開催された、国内アミューズメント業界を代表する展示会「アミューズメント・エキスポ2011」でのスペシャルステージの様子など、BEMANIシリーズのイベントや展示情報を本誌のブログ「ARCADIAブログ アーケード魂 <http://www.famitsu.com/blog/arcadia/>」にて掲載中!

ライブステージでのアーティスト写真など、本誌ならではの要素が満載! ぜひチェックしてください!

次回のテーマは「ゴールデンウィーク」です!

お便りはこちらまで! XGシリーズ最新作や、『jubeat』シリーズ最新作など、ますます盛り上がりをみせるBEMANIシリーズ! そして、今月もSUPER STARさんは大活躍です♪ SUPER STARさんへの質問も含め、各コーナーのあて先はbeatraizing2009@arcadiamagazine.comまでお願いします。そのほか、アンケートハガキや、巻末に掲載されているあて先への郵送での投稿もOKです!

「勝てる」FW陣を徹底紹介!!

今月は発売中の「WCCF IC 09-10yearbook」からの情報を元にマイチームの勝利に直結する強力フォワード&名コンビを紹介。そして毎月恒例のチーム紹介&使用感は今をときめくバルセロナとFCポルトをピックアップしているぞ。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2009-2010
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発売日：稼働中(2010年12月2日稼働)
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

Text：名波シュン、たてしゅ、マンモス丸谷

リオネル・メッシ



FCアルカディアおすすめ名コンビ
シャビ(バルセロナ)
セルヒオ・アグエロ(A・マドリード)
ペドロ(バルセロナ)

今作のMVPカードではオフェンス、テクニック、スピード、三つの能力が最大値に達した。自身の力に加え、所属クラブ、代表ともに相性のいい選手が多いため、連携による崩しも期待できる。

ディエゴ・フォルラン



FCアルカディアおすすめ名コンビ
セルヒオ・アグエロ(A・マドリード)
ルイス・スアレス(アヤックス)
マキシ・ロドリゲス(A・マドリード)

初のレアカード化を果たしたウルグアイの英雄。距離を問わず精確かつ威力の高いシュートを打てて、FKの精度もますます。リケルメなどビジャレアル時代の選手とも仲がいい。

クリスティアーノ・ロナウド



FCアルカディアおすすめ名コンビ
ラサナ・ディアッラ(レアル・マドリード)
ボシングワ(チェルシー)
オシェイ(マンチェスター・U)

"仁王立ち"のカード画像が示すように、FKでの得点力は全カード中屈指。流れの中でも強烈なシュートでゴールを奪える。空中戦もこなせるのでボジングワなどクロッサーとの相性も良好だ。

ウェイン・ルーニー



FCアルカディアおすすめ名コンビ
ファン・ニステルローイ(レアル・マドリード)
バレンシア(マンチェスター・U)
C・ロナウド(レアル・マドリード)

強靭なフィジカルに裏打ちされた突破とシュートによる得点力を持ち、さらにパサーとしても優秀。戦術やメンバーにあわせてストライカー、トップ下と使い分けができる便利な選手だ。

ルイス・ファビアーノ



FCアルカディアおすすめ名コンビ
カカ(レアル・マドリード)
ロビーニョ(レアル・マドリード)
ペロッティ(セビージャ)

ドゥンガ体制でチームメイトになった代表選手とは基本的に連携が良好。左右どちらの足でもシュート精度が落ちないので、ゴール近くでボールを持たせられれば高確率で得点を期待できる。

ダビド・ビジャ



FCアルカディアおすすめ名コンビ
F・トーレス(リバプール)
ダビド・シルバ(バレンシア)
イニエスタ(バルセロナ)

相手チームの守備網をたやすく突破する動きだしの鋭さは今作でも健在。連携のいい選手の多くが超一流のパサーなため、同時に起用すれば数多くの得点チャンスを生み出してくれるだろう。

FCアルカディア 日記 1
オススメFWその1:クローゼ(バイエルン)……ポストプレイとボールキープが得意という選手の個性が、本作ではゴール前で決定的なパスを供給するという形で表現されている。アシスト役としてかなり優秀。デルピエロ(ユベントス)……本作屈指の決定力を誇るFKを持つ男。精確かつ速い弾速のシュートで流れの中からでも多くのゴールが期待できる。(マンモス丸谷)

フェルナンド・トーレス



FCアルカディアおすすめ名コンビ
ジェラード(リバプール)
ラウール(レアル・マドリード)
レイナ(リバプール)

レアリティは下がったものの、独力でゴールをこじ開ける力は前作から引き続き受け継がれている。アグエロ、ビジャなど優秀なストライカーと相性がよく共存させやすいのも魅力。

サミュエル・エトー



FCアルカディアおすすめ名コンビ
アンリ(バルセロナ)
メッシ(バルセロナ)
エムボマ(パルマ)

現実のサッカーシーンでのスタイルとゲームの仕様変更が合わさり、前線でボール奪取→そのままゴールという得点パターンが増えた。連繋はインテルよりもバルサの選手とのほうが良好。

ズラタン・イブラヒモビッチ



FCアルカディアおすすめ名コンビ
セイドゥ・ケイタ(バルセロナ)
マクスウェル(バルセロナ)
アドリアーノ(フラメンゴ)

スペシャルカードだが、前作ベストイレブンとほぼ同様の能力をキープ(パワーが上昇、スピードはダウン。総合値は同じ)。足下、空中を問わずボールの競り合いに強く、直接FKの精度も高い。

ディディエ・ドログバ



FCアルカディアおすすめ名コンビ
アネルカ(チェルシー)
マルーダ(チェルシー)
ヤヤ・トゥーレ(バルセロナ)

自身の特徴を活かしたパワープレイはもちろん、キープレイヤー戦術(ワイドポスト)を使えばラストパスを供給する役割をもこなせる。その効果はアネルカや同国籍の選手と組ませると際立つ。

カリム・ベンゼマ



FCアルカディアおすすめ名コンビ
ジュニーニョ(リヨン)
メネズ(ローマ)
ナスリ(アーセナル)

シュートの破壊力はシリーズ全体の中でもトップクラス。ペナルティエリア外からでも多くの得点を望める。所属クラブ内に特殊連携の選手は少ないが、同年代のフランス代表選手とは仲がいい。

フランチェスコ・トッティ



FCアルカディアおすすめ名コンビ
ダニエレ・デ・ロッシ(ローマ)
ガブリエル・バティストゥータ(元ローマ)
ヴィンチェンツオ・モンテッラ(元ローマ)

距離を問わず正確かつ威力のある弾丸シュートを放つ。狭いスペースでも相手のチェックを外す技術も秀逸。過去、現在を問わずローマのユニフォームを着た選手の多くと連携がつながりやすい。

WCCF IC 09-10 yearbook 大好評発売中!!

WCCFの新バージョン開幕とともに発売される、イヤーブックがついに完成! 本作のカード製作にも携わったサッカーライターによる選手解説をはじめ、連繋良好な名コンビ、FK精度やキャプテンの向き不向きなど、画面&カードには表記されない情報や、全CPUチームなどのデータが満載だ。そしてなんといっても目玉なのがEXカード。右の写真を見てもらえれば、その素晴らしさが伝わるはず! あなたのWCCFライフを彩る一冊として、ぜひ手に取ってもらいたい!





「キーンでございます!」

FCアルカディア日記2 オススメFWその2:アグエロ(アトレチコ)……好連繋の選手がいるチームでキープレイヤー戦術のコンビネーションプレイを使うと複数の選手が連動した崩しが見られる。仲のいいフォルラン、メッシなどと同時起用するといい。ジュゼッペ・ロッシ(ビジャレアル)……一瞬で敵を抜き去り、ゴール前へと進入していく動きは芸術的。本作でも定番のレギュラーカードとなるだろう。(マンモス丸谷)

FC BARCELONA

FCバルセロナ

TEAM DATA

基本フォーメーション 4-3-3



世界をリードする「ブラウグラナ」に恥じぬ圧倒的な構成力

メッシがあまりに輝きすぎるため、ほかの一流選手が陰に隠れがちだが、彼らの実力に疑いの余地はない。さらに選手間の連携が異常と言っていいほどつながりやすいため、このチームを使う時だけはほとんど別のゲームであるかのようにパスがつながる。さらに懸念だったキーパーの能力も大幅な向上がなされ解消された。イブラヒモビッチの孤立は気掛かりだが、純チームとしてはおそらく本作ナンバーワンか。



向こう何年世界最優秀選手に選出されるか分からないメッシ。そろそろマラドーナが「旧メッシ」なんて呼ばれる日も近い？

U-5ならだれを起用する……？

チームのほとんどをSPカードが占めるバルサでは、むしろだれを残すかが問題だろう。しかし考えると単独で突出した能力を持つのはメッシくらいで、イブラヒモビッチは連携を考えると使いづらい。セットプレーの得点力も考えるとメッシ、プジョルが当確で他にシャビ、イニエスタ、D・アウベスあたりが入り、他チームから起用するならエトー、ロナウジーニョがいいだろう。REカードには過去バージョンからピケ(08-09)、ヤヤ・トゥーレ(08-09)、イニエスタ(04-05)がおすすめ。

	名前		Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ビクトール・バルデス	Tスタイル	リベロキーパー	8	18	12	16	15	12	81

使用感 世界に名だたるバルセロナの正守護神でありながら、過去作ではその名声に比べて今一つ評価の低かった選手だが、今作では大幅に能力が増した印象。パワーを活かしたビッグセーブは圧巻のひと言で、ハイボールへの対処も十分にこなす。パワー系としてはステップワークも良く、状況に応じたオールマイティな能力を見せる。「聖ビクトル」と呼ばれる日がついに来たか!?

備考 大幅に能力が改善された本作の隠れた大注目カード。キーパーとフィードを受ける前線の連携も注目されている本作では、バルサデッキなどでカシージャスを押しのけて起用するのもアリか。

	名前		Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	エリック・アビダル	Tスタイル	オーバーラップ	12	15	12	17	16	17	89

使用感 「守備的サイドバック」という本作でよく注目されるキーポジションとしての能力をいかんなく発揮する。サイドでの守備力に限って言えば、往年のマルディーニにも匹敵すると言っても過言ではない。指示を出した時は過去バージョンよりもしっかりと攻め上がる印象で、その時にはでしゃばらないフィードやポジショニングでチームを助ける。ちなみにセンターバックとしての力は未知数。

備考 メッシ、C・ロナウドなどの強力なウイングが存在する左サイドの守備、特に対人戦において大きな対策となるカード。また、同じフランス国籍のマルダやアンリと良い連携を見せるようだ。

	名前		Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	ドミトロ・チグリンスキ	Tスタイル	パワーディフェンス	8	17	12	18	13	13	81

使用感 189cmの身長を活かした競り合いの強さは見ごたえ十分。また、スピード系の選手に対しても一定の能力を持つ。純粋なセンターバックとしてはフィードの能力もまずまずのものを見せる。ただし、スタミナ値13という能力は額面そのままで、一試合を通しての活躍は厳しい。サブメンバーとしては及第点の能力を持っているが、あえて彼を起用するかは監督の好み次第か。

備考 数少ないレギュラーカードだが、周囲との連携はそれほどでもない様子。ボランチも兼務できるサブ要因としては重宝するが、08-09のピケやブスケッツと比べると多少見劣りする感は否めない。

	名前		Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ダニエウ・アウベス	Tスタイル	ミドルシュート重視	14	12	15	16	17	20	94

使用感 現在攻撃的なサイドバックとしては世界ナンバーワンとの評価も高い右ラテラル。その名に恥じぬサイドでの攻撃力は、ロッベンやC・ロナウドなどの名だたるウインガーと比べても遜色がないほど。しかも、特にサイドの選手としては球離れが良いのがうれしい。ただし守備力は並なので、特徴を活かすなら右サイドハーフやウイング起用し、ガンガン攻め上がらせたい。

備考 前線でボールをこねるような真似はあまりしないので、むしろテクニック系のウインガーより使いやすい印象があるほど。クロスを送るパートナーはブラジル代表などからチョイスしてみたい。

	名前		Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	マクスウェル	Tスタイル	サイドアップダウン	13	11	15	12	17	15	83

使用感 総合値以上の能力を実感できる、という意味ではおそらく本作でも一、二を争うのではないか。キープレイヤー戦術の「サイドアップダウン」を使用した時の破滅的なまでの攻め上がりが特にすさまじく、クロスの質も非常に高い。数値の割には守備もしっかりしている印象で、チームにアクセントを加えられる良好レギュラーカードといっていいだろう。また、スタミナも数値よりもつ印象がある。

備考 何といっても孤立しがちな御大将、イブラヒモビッチとの連携の良さが目を引く。ほかにもキブやフィーゴなど、過去に所属したインテルやアヤックスの選手たちとの連携に注目したい。

	名前		Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	ジェラール・ピケ	Tスタイル	フォアリベロディフェンス	11	18	15	17	14	14	89

使用感 U-5枠を割かなければならないスペシャルカードとして、スタミナ値14は不満ではあるが、『WCCF』では彼の代名詞とも言えるビッグヘッドと攻撃に厚みをもたらすフィード能力はさすがの一言。広大な守備適性も大きな魅力で、特に守備的なボランチとして起用しても十分に機能する。とは言えスタミナ不足は明らかで、数値よりさらに消耗が激しいような印象すらある。

備考 大人気を博した『08-09』バージョンのレギュラーカードと比べると、守備での頑強さ、特にフットワークが増した印象。U-5を意識するなら前バージョンを使うのがおすすめ。

	名前		Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	カルレス・プジョル	Tスタイル	リベロディフェンス	10	19	13	17	15	15	89

使用感 ご存知、バルセロナが世界に誇るバンディエラ。年々スタミナ値が抑えられているのが気になるところではあるが、その守備力に疑いの余地はない。特にスピードタイプに対するディフェンス能力は当代一といっても良く、見ごたえのあるスライディングでチームのピンチを未然に防ぐ。さらにセットプレー時の得点能力も非常に高い。しかし、チームスタイルが今一つ不満ではある。

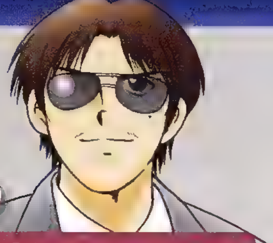
備考 アンカーとしても適性を持ち、そこに配置すると実際にその守備力をいかんなく発揮するのだが、フィード能力反映されやすい今バージョンではどうしてもキックのつたなさが前面に出てしまう。

	名前		Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	セルジ・ブスケッツ	Tスタイル	プレッシング	13	12	16	15	13	16	85

使用感 前作から優良レギュラーカードとして注目されていた選手だが、さらに足下の上手さやパワーに磨きがかかった印象。同僚のシャビやイニエスタのようなスーパースターと比べると決定的なスルーパスは望むべくも内が、ボールの散らし役としてはむしろ上かもという印象がある。起用するなら3センターフォワードの後ろか、やや前目に置いたセンターハーフが適任か。

備考 アンカーに置くには正直守備範囲や頑強さが物足りない。守備意識は高いので、前線からのチェイサーとしての役割をまっとうさせたい。ちなみに背は高いがヘディングが強い印象はあまりない。

FCアルカディア日記3 リベロキーパーの可能性:これまでは影の薄いキープレイヤー戦術だったリベロキーパー。しかし本作では使用するとGKが高い位置に陣取るようになり、戦術の効果をわかりやすく実感できるようになった。ミドルシュートに弱くなる反面、スルーパスがつながる前にカットできるなどメリットもあるので、適切な場面で発動させられれば強力な武器になるぞ。(マンモス丸谷)



メイン担当

名波シュンの私見

メガトン級の破壊力を持つラテラルにチェキ!

D・アウベス。彼、本当にすごいんですよ。パワーでゴリゴリサイドを突破する姿は、ことタッチライン際の突破力ということだけに関していえば、メッシを超えるほどのものがあるんじゃないか。それくらいの威力を秘めています。

メッシがキープしたボールをサイドを駆け上がる彼に私、そこからのクロス、なんて美しい攻撃もとても楽しい。問題はそのクロスをゴールに押し込むターゲットマンが必要なんだけど、イブラは今一つ肌に合わない。トーレスでも使ってみるかな?



DFカテゴリに属するため陰に隠れがちだが、その突破力は本物。ちなみに直接フリーキックも本物からは想像もつかないほど得意らしい。



オランダ大好き

たてしゅの私見

イブラヒモビッチのパートナーはだれだ!?

圧倒的な高さとパワーを兼備するイブラヒモビッチをより生かすための相棒は誰なのか? そこで私、たてしゅがヒラメいたのはアヤックス時代からのチームメイトで、インテル在籍時には自らチームに獲得を進言したという説もあるマクスウェルとのコンビが優れているのでないかとうこと。いざ調べてみたら案の定、試合をこなすたびに連携がどんどんよくなるのなんの! そしてマクスウェルの破滅的な攻め上がりからゴールを連発!! この二人、マジでホンモノです……。



スピードこそ無いがボールキープと決定力の高さは文句なし。盟友マクスウェルが加わればその存在感はさらにパワーアップ!



目指せ再生工場

マンモス丸谷の私見

バルサ流になじめなかったスターを輝かせよう!

バルセロナ時代(それなりに得点を挙げながらも)批判されることが多かったアンリ。09-10シーズンではついに控えあつかいの彼だが、『WCCF』の中では今作のカードでも十分に主力として使える力を秘めている。1トップや2トップの一角で起用すればPA周辺で待機→ボールを持った瞬間にテクニックでマークを外してゴールというパターンで得点を量産してくれるぞ。スタミナに不安を感じるかもしれないが、CFとして起用すれば大きく動かないため、1試合を通じて活躍させられる。



ウイングとしてはいまいちだが、直接得点に絡めるポジションではキレのある動きを見せる。まだまだ作中屈指の能力を誇る強力カードだ。

	選手		Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
SP	アンドレス・イニエスタ	Tスタイル	降臨	17	10	19	12	17	17	92
SP	セイドゥ・ケイタ	Tスタイル	アタッキングセントラル	14	13	15	15	15	16	88
SP	ヤヤ・トゥーレ	Tスタイル	アンチファンタジスタ	12	14	15	17	14	15	87
SP	シャビ	Tスタイル	トライアングルパスワーク	16	11	19	13	14	18	91
SP	ティエリ・アンリ	Tスタイル	ムービングパスワーク	18	7	18	15	17	14	89
SP	ズラタン・イブラヒモビッチ	Tスタイル	ハイタワー	19	6	19	20	15	16	95
SP	リオネル・メッシ	Tスタイル	バイタルエリア支配	19	7	20	15	20	15	96
SP	ペドロ	Tスタイル	シャドーストライク	16	9	16	13	17	14	85

アンドレス・イニエスタ

使用感 リアルサッカーで記憶に残るゴールを多く決めているためかフィニッシャーと見られがちだが、本質はもちろん中盤テクニシャン。そのテクニックとパスセンスを活かすため、純粋なサイドハーフとしてよりはやや内側のインナーとして起用したほうが持ち味が出る。サイドに追いてフィニッシャーとして起用するならバルサタイプの3トップより2トップの左が適任か。ただしヘディングはもちろんうまくない。

備考 レア版との取捨が悩ましいカード。総じてレアカードの方がきは良いが、一発逆転の可能性を秘めたこの降臨も捨てがたい。個人的にはより多くのタスクをこなせるこのSPバージョンを支持するが。

セイドゥ・ケイタ

使用感 一言で言えば、「どんだけ使いやすいんだよ!」というカード。中盤ならどこのポジションでもそつなくこなす上に守備意識の高さが大変頼もしい。確かに器用貧乏と言えなくもないが、そこは今作の成長システムを使って好きな選手に育て上げればいい。ただし、シュートの威力は低いので、チャンス時にボールを持ったら十分にキーパー引きつけてからシュートボタンを押したい。

備考 FCアルカディアの面々に「ケイタに外れ無し」とささやかれるケイタ界きっての好選手。イブラヒモビッチとの相性が良好で、プレースタイルもかみ合うのがうれしいところ。

ヤヤ・トゥーレ

使用感 今作から格上げされ、もともと持っていた頑強な守備力がさらに増した感がある。スタミナが切れやすい印象があるものの、中盤の底で相手を吹き飛ばすようなパワフルな守備は、「プチ・パトリックビエラ」と形容するのが正しいか。また、チームスタイルのアンチファンタジスタは持っている選手が非常に少なく、特に対人戦において非常に大きな可能性を感じさせる。球離れはやや悪いが。

備考 前作では「とりあえずトゥーレ」という感じで兄のコロとともにシリーズで代表的な名カードとして人気を博したが、今回はスペシャルカードとしての登場。使用者は減る……かも?

シャビ

使用感 どうもプレイヤーに誤解されているフシのあるカード。確かに現実のサッカーシーンを見れば3トップ下に配置したくなるが、最もその能力を発揮するのはセカンドトップか2センター FW後ろのシャドーストライカー。彼には中央の狭い場所での細かいステップと決定的なキラーパスという難しい役目を与えてこそ光を放つのだ。また前作ほどの異常な性能は無いが、1トップとしても十分に機能する。

備考 同僚のイニエスタとともに、レアとの取捨が悩ましい。レア版のミックスパスワークはハマれば強力だが、スペシャルカードのトライアングルパスワークの方が一般的には使いやすいとされている。

ティエリ・アンリ

使用感 やや左寄りのセンター FWやワントップとしては完成された能力を持つ世界のクラッキ。シュート能力に加え抜け出す能力、テクニック、さらに空中戦もすうぶる強い。全盛期の独力突破を想像してしまいがいだが、フィニッシャーとしての完成度は今バージョンのほうが上かもしれない。ただし、純粋なウイングとしてはややスピードが物足りない。前線に張り付かせてフィニッシュに専念させたほうが無難か。

備考 レアバージョンではシュート能力が1上昇し、よりシュート性能を始めとした決定力が上がる印象。一発逆転の魅力を秘める降臨持ちでもあるので、入手できればレア版が無難か。

ズラタン・イブラヒモビッチ

使用感 今バージョンで評価が大きく上がっているパワー系FWの代表的な存在であり、ヘディング、決定力ともにすさまじい威力を誇る。しかもテクニックとスピードを合わせ持つという反則的な能力で、パワー系なのにラインの裏を取って抜け出すなどというプレイも得意。1.5列目に下がってのパス出しも的確で魅力にあふれる。ただし、連携のつながりやすい有力選手が少ないのが難点ではある。

備考 チームスタイルのハイタワーが今一つ使いにくい印象はある。その攻撃力を活かすなら降臨などを持ったウインガーと組ませるなど、副次的に相性の良いチームスタイルを模索したい。

リオネル・メッシ

使用感 C・ロナウドと並び、本作でトップクラスの攻撃力を持つのは間違いない。ただし、足下にボールが収まった時こそ真価を発揮するタイプなので、流れの中での流動的な攻撃は案外苦手だったりする。最もその能力を活かせるのは2トップ右だろうが、ヘディングは不得手。2トップ下で使うには能力を持て余す気がするし、かといって強引なウインガーという訳でもない。どこでもこなせるが故に使いどころが難しい。

備考 二つあるレア版のチームスタイルはキープレイヤーアタック(ARS)とキングオブフットボール(MVP)と今一つ。SP版のバイタルエリア支配が使いやすいだけに、どうにも悩ましい。

ペドロ

使用感 オフェンス値16とのことだが、19つけてもおつりが来るような得点力を誇る、バルセロナきっての地味クラック。2トップの左画適任で、そこから繰り出されるシュートがすさまじい決定力を持っている。さらに、フォワードとしてはスルーパスを使えるのも魅力。このようなタイプはほとんど例がなく、また判断力も高いために大変使いやすい。代名詞となっている左右どちらでも変わらないキック性能も魅力大。

備考 チームスタイルのシャドーストライクがメチャクチャ使いやすいのも魅力。これでレギュラーカードだったら……、と思わずにいられないが、ルーキーとはいえそれはやはり無理な相談か。

FCアルカディア日記4

データ対戦は、5バックや守備ラインをかなり低めに敷くチームが目立つせいなのか、ロースコアで決着がつくケースがに多い印象。守備のリスクを極力避けつつ、スコアレスになる試合も想定してPKに強いキーパーを探してチームを編成するのがトレンドになっているようだ。反対に、チームスタイルはプレイヤーによってかなりバラけているのが見ていてとても面白い。これから鉄壁の守備を打ち破る革命的な戦術を使うチームの出現に期待したい。(たてしゅ)

FC PORTO
FCポルト

TEAM DATA

基本フォーメーション 4-3-3



M・ゴンザレス
フシーレ
サプナル
バレラ
ファリアス

クセモノがズラリとそろった フォワード6人衆は必見!

一昨シーズンまで国内リーグで4連覇をしていたポルトガルを代表する強豪クラブ。その後、L.ロペス（現リヨン）とL.ゴンザレス（現マルセイユ）の2枚看板を放出したにもかかわらず、フッキやファルカオ・ガルシアなどの攻撃陣が大爆発して現在国内リーグの首位を独走中。その攻撃力に敬意を表したのか、カード化された選手のうちFW登録の選手がなんと6人も居るのだ！



展開力と威力抜群のミドルシュートを兼ね備えたラウール・メイレレス。まさにチームの心臓ともいうべき存在だ。

U-5ならだれを起用する……？

最優先事項はセンターバックの補強。F.カンナバーロやプジョルなどスピードのある選手か、連携を重視して実際に代表チームでもB.アウベスとコンビを組むR.カルバーリョを加えるといいだろう。中盤には、ガットゥーゾやマルコス・セナなど守備力が計算できる選手がもう一枚入れるか、または展開力のあるシャビ・アロンソを入れてFWの攻撃力をさらに引き出すのも手だ。FW陣は全般的にスタミナが低めなので、カイトのようなタフな選手を加えるのも一つの手だ。

	選手	Tスタイル	Off	Def	Tec	Pow	Spe	Sta	To.
RE	エウトン	クロスセービング	7	17	12	15	14	10	75
SP	ブルーノ・アウベス	アンチハイタワー	9	17	13	19	13	15	86
RE	ホルヘ・フシーレ	ロングスローイング	11	12	12	13	16	14	78
RE	アルバロ・ペレイラ	フルバック重視	13	10	13	15	15	15	81
RE	ロランド	ペナルティエリアブロック	8	17	12	18	12	13	80
RE	クリスティアン・サプナル	サイドアップダウン	10	13	13	15	14	13	78
RE	フェルナンド・ベルスキ	プレースキック重視(CK)	15	9	16	13	16	15	84
RE	トマス・コスタ	バランサーポジショニング	12	10	14	13	13	16	78

エウトン

使用感　ミドルシュートに対してめっぽう強く、あらゆる弾道のボールを的確に反応してことごとく枠外へと弾き出す。ハイボール処理も無難にこなし、飛び出すスピードが非常に速いのも大きな魅力だ。ただし、個人能力がある程度成長するまでは至近距離のシュートセーブが安定しないようなので、初めのうちはシュートを撃たれる前に飛び出してキャッチを狙うほうがいいだろう。PK戦の強さは平均レベルか？

備考　ハイボールに飛び出す際に注意したいのが、ボールをキャッチせずにパンチングするケースが比較的多いこと。特にセットプレイ時は飛び出すか待つかの判断がちょっと難しいかも？

ブルーノ・アウベス

使用感　相手がボールをコントロールする瞬間を狙って繰り出すスライディングタックルは強烈かつ的確で、空中戦にも非常に強い。足はかなり遅いが、タックルが正確なのでスピードのある相手でも正対した位置で構えられればそう簡単に抜かれることはない。欠点は動作が鈍くてボールコントロールが雑なこと。ロングフィードの精度もイマイチで、ときどき横パスを相手にプレゼントしてしまうことも……。

備考　相手に裏のスペースを突かれると非常にもろい印象だが、まるでボールに吸い寄せられるかのように正確に繰り出されるスライディングタックルはプレイしていて実に快感だ。

ホルヘ・フシーレ

使用感　左右どちらのサイドもそん色なくこなせるサイドバックで、ときどき見せるオーバーラップからのドリブルはなかなかの破壊力を持つ。攻守の切り替えも比較的速く、状況によってはピッチの中央にまで味方のカバーリングに走ることもあるが、1対1の守備対応はやや不安定な印象を受ける。そして必殺の武器となるのがロングスロー。敵陣深い位置でのスローインになったら迷わずフシレのカードをこすれ!

備考　敵陣の深い位置でスローインのチャンスを得たら、たとえ逆サイドからのリスタートであっても迷わずカードを動かしてロングスローを投げさせよう。掛け値なしに超オススメ。

アルバロ・ペレイラ

使用感　オーバーラップを仕掛けた際にときどき見せる、トップスピードに乗ったまま放つ高速クロスボールは相手にとってはまさに恐怖の武器となる。ドリブルの突破力、およびボールを失った後の帰陣の速さも平均点以上のスキルを持っているようだ。ただし守備は苦手なようで、1対1でのマーキングをあっさりを外したり、ドリブルで突っ掛けてきた相手への対敵動作を誤って逆を取られる場面が散見された。

備考　ウルグアイ代表でも同僚のフシレとは何やら特殊な連携が存在するのか、一方が上がればもう一方は後方に待機する「つるべの動き」のバランスが非常にとれている印象だ。

ロランド

使用感　一見無骨なファイタータイプなのかと思いきや、実は味方の背後をカバーリングする能力に優れるクレバーなセンターバック。ハイボールをヘディングで跳ね返すのも非常にうまく、相手のフォアチェックもしばしば敢行してピンチの芽をどんどん摘み取ってくれる。さらに注目したいのがパワフルなロングフィードで、その飛距離は全選手中でもトップクラスではないだろうか？

備考　スタミナ不足はいかんともしがたいが、ポジショニングが非常にいいので安心して最終ラインを任せられる。足の遅さは鋭い危険察知能力とカバーリングセンスで見事にカバー！

クリスティアン・サプナル

使用感　周囲の味方の背後をカバーしたりボールホルダーに近づいてパスコースを作るなど、オフザボールの動きでチームを助ける動きに優れるパイプレイヤー。チームスタイルを発動させない限り、サイド攻撃を指示してもオーバーラップを仕掛けることはほとんどない、まさにいぶし銀のような存在。守備では1対1でのマーキングよりもパスコースを読んでのインターセプトを得意とするタイプのようだ。

備考　スタミナが少ないので、出場は45分間に限定するのが無難だろう。攻撃的な味方のサイドバックが、後半になってバテたときのリリーフ役として起用するのがよさそうだ。

フェルナンド・ベルスキ

使用感　細かいボールタッチから左足で変幻自在のパスを繰り出し、決定機を次々と演出するテクニシャン。球離れが比較的早いので、バイタルエリアでボールを持ち過ぎて逆襲を受けるケースが少ないのも大きなプラス材料だ。攻守の切り換えも意外に速く、守備にも積極的に参加する。試合になると好不調の差がハッキリ出やすく、調子を落とすと途端に試合から消えてしまうことがあるのが唯一の懸念材料か？

備考　「プレースキックの魔術師」というスキルの持ち主だが、取材で試した限りでは特にこれといったインパクトは感じられなかった。精度はまずまずでも球速が遅かったせいかも？

トマス・コスタ

使用感　攻守の切り換えが迅速で、相手ボールホルダーに対して懸命に食らいつく粘り強い守備を持ち味とする選手。特にドリブル突破を仕掛けてきた相手には非常に強く、バイタルエリアへの侵入をことごとく防いでくれる。視野も広いようで、左右に開いた味方へミドルパスを散らしてゲームを作る場面もしばしば見られれた。欠点はキープ力がイマイチなことと、パワーが無いので当たりに弱いことだろう。

備考　ときどき高い位置まで上がってスルーパスを狙うこともあるが、ドリブル中にプレッシャーを受けるとボールを失いやすいのがつらいところ。ダブルボランチの一角が適役だろう。

FCアルカディア日記5　現バージョンにおいてはレギュラーカードのゴールキーパーでも活躍する機会が以前にも増して多い印象。今回取り上げたエウトンや先月号で紹介したベナーリオをはじめ、U-5チームを編成する際には旧バージョンのカードも含めていろいろな選手を試してみることをおすすめする。もし気に入った選手が見つかれば、守備の要となるキーパーというポジションでレアカード枠を節約できるメリットはものすごく大きいのだ!(たてしゅ)



たてしゅの私見

能力値には現れない潜在能力を引き出せ

個性豊かな人材がそろったフォワード陣にあって、個人的に特に気に入ったのがマリアーノ・ゴンザレス。瞬時に加速して鮮やかに相手を抜き去るドリブルおよびカットインはかなりの破壊力を持っており、さらにファルカオ・ガルシアと組ませるとキラーパスを連発して、お互いのポテンシャルがさらに引き出される。さらにチームスキルのショートカウンターも、「08-09」から続く人気チームスタイル。威力が下がったとの話もあるが、勝負どころではまだまだ頼りになるぞ。



アシストもフィニッシュもソツなくこなせる万能型アタッカーのゴンザレス。高速かつテクニカルなドリブルの破壊力は必見だ！



名波シュンの私見

『WCCF』で彼のファンにフッキしました

その昔、ワシはフッキという超人を見に、味の素スタジアムに足しげく通ったものじゃ……。そのフッキによもや『WCCF』で再会できるとは……。長生きはするもんじゃのう。ゲーム中でもその左足のシュート力にはビックラこいた。すごいもんじゃ。最近ではフッキファンを自認するにあたり、あえて自分のチームには入れておらんのじゃ……。ワシは決してスタミナが12しかないので練習がしにくいことや、連携の良い選手がイマイチだれか分からん事を理由に解雇したワケではないからの……。



起用するならフィールド右上からフィニッシャーとして使いたい。もしDFをカットインして置き去りにできたら、超絶シュートのチャンスだ。



マンモス丸谷の私見

「ファルカオステップ」を堪能すべし……!!

ついフッキに目がいくが、ポルトのFWは総じて優秀。その筆頭がファルカオ・ガルシアだ。マークを外すのがうまいのかフリーでボールを受け取ることが多い。また競り合いになった場合でも相手を押しのけてゴール前へと向かっていく。両足のどちらで蹴っても精度が落ちないシュートも特徴だが、特筆すべきはヘディング。キーパーの腕を弾いてゴールネットにささるような威力の高いヘディングを頻繁にくりだす。09-10バージョンでこのレベルのヘディングを持っている選手はじつはかなり貴重。



雑なクロスでも得点チャンスに変える強力なヘッドを持つ。ミドルシュートの威力も平均以上。さまざまな得点パターンを持つ好選手だ。

RE	フェルナンド	Tスタイル	ハードプレッシング	Off	9	Def	15	Tec	12	Pow	14	Spe	13	Sta	17	To.	80

使用感 接触プレイに非常に強く、対敵動作にも優れているのでワンボランチのシステムでも安心して任せることができる。相手に奪い取られるリスクの高いスルーパスはまったくといっていいほど蹴らず、ショートパスでシンプルにボールをさばくのを好む（※たまにサイドチェンジのミドルパスを蹴ることもある）。FCポルトのような攻撃重視型のチームには欠かせない、まさにチームの攻守の要となる選手だ。

備考 攻撃参加はほとんどせず、シンプルかつ堅実なパスを常に選択するクセのないプレイスタイルなので使いやすい。守備専業タイプのボランチを探している人はぜひ一度お試しを。

SP	ラウール・メイレレス	Tスタイル	ミドルシュート重視	Off	14	Def	11	Tec	15	Pow	13	Spe	14	Sta	18	To.	85

使用感 シャレたスルーパスを出すことはほとんどないが、左右両足で精度の高い長短のパスを散らしながらゲームを組み立て、威力抜群のミドルシュートが撃てるのが実に頼もしい。攻守の切り換えがやや遅い感はあるが、守備意識は高いので相手ボールホルダーを一生懸命追いかける。ボールキープ力は高いものの、相手のパスをカットするのは苦手なようなので1枚ボランチで使うのはやや苦しいか？

備考 キックが正確なのでプレースキックを任せたくなるが、実はコーナーキックは大の苦手としている。ミドルシュートを撃てる機会を増やせるよう中盤の高めの位置で使いたい。

RE	ラダメル・ファルカオ・ガルシア	Tスタイル	セカンドポスト	Off	18	Def	5	Tec	16	Pow	15	Spe	17	Sta	14	To.	85

使用感 味方が放ったセンタリングはどんな球種であっても即座に反応し、素早くニアサイドに走り込んでダイレクトで合わせるボレーおよびヘディングシュートがとにかくうまい！　しかも、ポジションを下げて味方の縦パスや飛び出しを引き出すポストプレイ、さらにはラストパスを出すのも得意としている。現バージョンのレギュラーカードの中でもトップクラスの実力を持つ優良ストライカーだ！

備考 ゴンザレスとは連携の線がつながりにくいのに、なぜかチーム立ち上げ当初から毎試合のように息の合ったコンビプレイを披露する。もしかして特殊連携があるのかも!?

RE	エルネスト・ファリアス	Tスタイル	ゴールハンティング	Off	18	Def	5	Tec	15	Pow	14	Spe	14	Sta	12	To.	78

使用感 ペナルティエリア内でボールを持てば、左右両足で正確にシュートが撃てる決定力の高さが持ち味のセンターフォワードだ。ファーストタッチが比較的上手なので、簡単にボールを失わないのも魅力だが、キックの威力があまりないため、ミドルシュートはまったくもって苦手なのがややマイナス材料。スタミナに不安を残すので、後半から登場するスーパーサブ役として使うのがおすすめだ。

備考 ドリブル突破やパス、フェイントなど敵陣を崩すプレイはあまり上手なタイプではないもよう。ペナルティエリア内に張らせてフィニッシュ役に専念させるのがいいだろう。

RE	フッキ	Tスタイル	パワードリブル突破	Off	17	Def	4	Tec	15	Pow	19	Spe	16	Sta	12	To.	83

使用感 Jリーグ時代からおなじみとなっている、爆発的な威力を秘めた左足のシュートはゲーム上でも健在で、ペナルティエリア外からでもすごいスピードで相手ゴールに向かって飛んでいく。ペナルティエリア内なら右足でも高い決定力を持つ生粋のストライカータイプだが、スピードとパワーを兼備したドリブルも破壊力があり、左ウイングとして使っても十分に機能する。スタミナが少ないのはご愛嬌。

備考 スタミナの消費を節約させたいときはセンターフォワードで使うといい。あまり動き回らず、ゴール前にずっと張り続けるタイプだからだ。まさに第二のアドリアーノ!?

RE	マリアーノ・ゴンサレス	Tスタイル	ショートカウンター	Off	15	Def	8	Tec	15	Pow	13	Spe	17	Sta	13	To.	81

使用感 細かくステップを踏んで相手を幻惑しながら、瞬時に加速して置き去りにするドリブルはかなりの破壊力。バイタルエリアのどこからでも高精度のラストパスを繰り出し、プレースキッカーとしてもまずまず精度の高いボールが蹴れるのも長所だ。決定力も及第点はつけられるがミドルシュートは苦手にしているもよう。しかし、ドリブルとパスのうまさがそれを補って余りある非常に優秀なレギュラーカードだ。

備考 オフザボールのところであまり動かないせいなのか、スタミナ値は13しかないのに不思議とバテにくい。FWのポジションならどこで使っても機能するので実に便利な選手だ。

RE	クリスティアン・ロドリゲス	Tスタイル	チャンスメイク	Off	16	Def	8	Tec	16	Pow	12	Spe	18	Sta	16	To.	86

使用感 前回登場したとき（※『05-06』バージョン）とは比較にならないほどパワーアップしている。ボールを持てば左足一本で鋭い切り返しで敵をいなしつつ、精度の高いスルーパスやバリエーション豊かなクロスボールを蹴ってストライカーに決定機を提供する。ドリブルはやや不得手だがカットインしたときのスピードに優れ、90分間ほとんどバテることのない豊富なスタミナを持ち合わせる優秀な選手だ。

備考 本職は左のフォワードだが、ラストパスを得意としているので場合によってはトップ下で使ってみるのもアリ。実際、前回のカードでは攻撃的なMFとして登場していたのだ。

RE	シルベストレ・バレラ	Tスタイル	キープレイヤーアタック	Off	16	Def	5	Tec	14	Pow	15	Spe	17	Sta	12	To.	79

使用感 左サイドからでも右足のアウトサイドキックでセンタリングしたり、相手マーカーを背負いながらでも即座に反転して前を向くのがうまい。ボールタッチはやや雑な印象だが、ドリブルのスピードはまずまず速いので相手守備陣が試合終盤に疲れてきたところで投入するスーパーサブには適任だ。短所は決定力がやや物足りないことと、どういうわけかオフサイドを取られるケースが非常に多いことだろうか？

備考 相手GKと1対1なのに遠くの味方にパスを出したかと思えば、数的不利でも強引にドリブルを仕掛けたりするなど、敵にも味方にとっても実につかみどころのない不思議な選手だ。

FCアルカディア日記6 今バージョンでは試合中のボタン操作、とりわけ戦術ボタンの使いどころが非常に難しい（もしかしたら歴代の中でも一番かも?）。状況によっては、例えば右サイド攻撃を指示してもボールを持った味方選手が反対の左サイドに居る味方にロングパスを出すなどということも起こる。なぜそんなことが起こるのか、あるいは今までにない効果的な戦術ボタンの利用法は存在するのか？　なんて研究するもの楽しい!!（たてしゅ）

札魂ここにアリ!!

続々登場するイベントに参加しよう！

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver.
ロード オブ ヴァーミリオンII
狂気ノ輪廻



LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver. 狂気ノ輪廻
■メーカー　：スクウェア・エニックス
■ジャンル　：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋３ボタン＋トレーディングカード
■稼働日　：2010年12月8日
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

ふぁん散歩II

Text：fan114／age

ふぁん散歩in難波リポート from fan114
～タイトーステーション難波店編～

読者の皆さま、お久しぶりにございます。fan114です。

さてさて今回は！　大阪は難波にあるタイトーステーション難波店にお邪魔させていただきましたー！　実はこのお店でのイベントは2回目！　知る人ぞ知る、記念すべき第一回ふぁん散歩の開催地だったのですなぁ。あのころはLoVもまだVer1でして……いろいろと懐かしい思い出が。とまぁ感傷に浸ってる場合ではございませんな。

はい！　前回のふぁん散歩II（北海道編）から約1年ぶりの開催となったふぁん散歩II。正直！　正直、時期的にも来場者数は過去最低でもおかしくないと思っていました。しかし!!　蓋を開けてみると……まさかの過去最高動員数を記録!!　400人近いユーザー様が押しよせ、普段の倍近く用意していた販促物も底をつくという結果。うれしい悲鳴ではあるものの、イベント会場に入りきれなかった皆様、販促物の交換ができなかった皆様、申し訳ありませんでした。

そんなこんなで、満員御礼の状態でイベントスタート。まずはレギュラーメンバー三人での第一部トークセッション開始……と思いきや、ここで急きょ、スペシャルゲストが登場！　フェアリーの声優さんでお馴染みの「ささきのぞみ」さんが駆けつけてくれたのです！　なんでも、柴さんがかけうどん一杯で出演交渉を成功させたんだとか（笑）。のぞみさんのフェアリーボイスで会場の熱気はさらに上昇し、最高のテンションのまま第一部トークセッションへ。

ここで発表されたのはリミットブレイクキャンペーン。一定期間、すべてのモードでコストの上限が解放されるという何とも大胆な仕掛け。1週間ごとに10コストずつ解放されていき、最終的に120コストに！　さらにその週末にリミットブレイク大会が開催されるという、何とも心躍る催し。デッキパターンを考えるのが楽しみで仕方がないですな！　第一部トークセッションの後は、ユーザーとのバトルコーナー⇒ふしぎ使い魔発見コーナーを経由して、第二部トークセッションへ。

ここでユーザーも楽しみにしていた第5弾SPカードの発表＋謎のサキュバス＆フェアリー＆バハムートのイラストが公開。（リリスの表情がたまらん！）SP当たるといいなぁ……。そしてあの謎のイラストは一体どんな形で僕らの手元に届くのでしょうか……？（編：次ページにて掲載のデッキケースに使用されるイラストでした）とまぁ、こんな感じで、まだまだLoVユーザーの熱量は高いことと、それに呼応するかのように、運営側もいろいろな仕掛けを用意しているということを確実に感じ取れたイベントでした。最後の挨拶で、LoV IIはまだまだ続くということを明言してくれた柴P。期待して続報を待ちましょうー!!　それでは!!　また次回!!



バトルコーナーでは、さまざまなデッキを披露していくfan114。陽の光が当たらなかったカードが見直されるきっかけにもなるか？



クイズに正解すれば、絵師のサイン入りカードとトレードできる、「ふしぎ使い魔発見！」の1シーン。

次回開催は3月26日（土）!!
博多 ナムコワンダーパーク博多にて開催決定!!

次回のふぁん散歩IIは、九州地区・福岡県の博多にて開催！　開催店舗は「ナムコワンダーパーク博多」。博多駅の駅前なので、迷う心配もないぞ！

イベントは上記リポートに記されたような、新情報や対戦交流会、クイズ大会などなど、楽しんでもらえるものを用意していくぞ。

鹿児島など南部からはちょっと遠いけれど、九州のLoVプレイヤーは集まってほしい！　みんなの参加、待ってます!!

ワンダーパーク博多
〒812-0012 福岡県福岡市博多区博多駅中央街2-1
博多バスターミナルビル7F
TEL:092-434-3721
営業時間:9:00～24:00（年中無休）



ふぁん散歩II ローダー交換券 博多

イベント開催時、左のローダー交換券を持参の方に、ふぁん散歩オリジナルトップローダーをプレゼント!
イベントの開催時刻などについての詳細はロード オブ ヴァーミリオンの公式HPにてご確認ください!

LoV公式HPアドレス➡ http://www.lordofv.com/

オンラインイベント・リミットブレイク2大会を制せよ！

基本ルールとその恩恵

すでに開始されているリミットブレイクキャンペーン。本誌発売の2月28日～3月6日までは、コスト110まで、3月7日～3月18日の12日間は、コスト120まで登録可能な状態になり、19日～21日三日間で、その状態で大会が開かれることになる。今月は、コスト120について考えていきたい。

リミットブレイクの期間中は、チャレンジクエスト以外のすべてのモードでコスト120まで登録可能になる。ただし、登録が可能な枚数は最大で9枚とこれまでと変化ない。そのコストの上限の都合上、3枚でのデッキを組むとコストが余ってしまう点にも注意が必要だ。

なお、作品縛り称号の取得条件は変化していないため、コラボレーションされたキャラクターは多いものの、組み合わせの都合上低枚数のデッキしか組めなかった。『FFⅣ』、『MT:G』、『ロマンシング サ・ガ2』の3作品であれば、かなり簡単に5枚以上のデッキを組むことが可能になる。たとえば『FFⅣ』であれば、「ゴルベーザ＋四天王」というある意味夢のデッキを組むことも可能。戦略的には少々厳しいかもしれないが、USなどを駆使すればこれまでよりもぐっと戦いやすくなるはずだ。過去に途中で挫折してしまった人も、この機会に特殊称号取得を目指してみるといいだろう。

オマケ ベリーハードのクリアを目指そう！

ストリーモードにおいても、コスト120まで登録が可能になるということは、そのぶんクリアが簡単になるということだ。これまで苦戦を強いられ、ベリーハードのクリアを挫折した人も多いのではないだろうか？ こちらもこの機会にクリアを目指して称号を狙うのもいいだろう。



難敵ベリーハードの［ダークアリス］も、コスト30の主力の追加と、USを駆使すれば力押しでクリアも可能だろう。

デッキ作りのポイント

◎ポイント1

コスト40まで同じ属性でもバランスよくデッキを組める

これまでの基本概念であれば、同じ攻撃属性に多くのコストを裂くとデッキバランスが悪くなってしまい、強力なカードの同居が難しかったが、今回はコスト40(20+20)ぐらいであれば属性がかぶっても問題ないといえる。これまでの常識にとらわれず柔軟な考え方でデッキを組んでみよう。

例：神族・光属性の場合



どちらもエース級といえる［セラの天使］と［メタトロン］が併用できる点は非常に大きい。

◎ポイント2

コスト10は少なめに？

総コスト上限が増え、使い魔のコストが平均的にも高くなるため、コスト10の使い魔は戦闘で足を引っ張りやすくなる。基本的にはデッキに1枚、多くても2枚程度に抑えるのが安定といえる。

開幕に痛み分け狙いで戦闘を膠着にしたい場合など、特殊技ゲージのたまりが早くて使い勝手が良い［フェアリー］、［エルフ］、［チェシャ猫］など残しておきたい使い魔も多い。特殊技で有利になると同時に弱点にもなるため、立ち位置は十分に気を配りたい。また、ランダム要素の高い［[illegible]］や、特殊技の回転率で押す「竜」を使う使い魔が組み込まれたデッキは多少使いにくくなるため、魔種と不死はデッキの再構築が必要になりそうだ。

勢力拡大しそうな種族とその対策

人獣

［ヤ・シュトラ］を軸としたデッキを高コストメインで組めるため、非常に打たれ強いデッキが組める人獣。こと戦闘においてはかなりの強さを発揮するだろう。使用時は、6枚デッキが多くなりそうな環境を想定し、高コスト5枚デッキを組んでみるのもいいだろう。

海種

現状でも高コストの使い魔が非常に強力な海種は、このルールでも猛威をふるうと思われる。特に、［スノーマン］や［アジュダヤ］を中心にしぶとく立ち回るデッキは、非常に厄介なデッキといえるだろう。



現在の海種のエース［アジュダヤ］。コスト90の環境下では組み合わせにくい［キャンサー］との併用など、幅広く強力なデッキが出回る可能性が高い。

◎対抗策

当然、これらの弱点属性を多めに、かつ、可能であれば弱点属性ピンダメを持つ使い魔を組み込むのが良い。ただし、大会そのものはリミットブレイクキャンペーン期間の最後に開催されるため、3月18日までの流行を読んで対策を立てる時間は十分にある。デッキパターンだけでなく、USの選択も［クロノフリーズ］を軸に、流行にあわせていろいろなパターンを試していくといいだろう。

キャンペーン ストレージボックスをゲット！

3月4日～4月3日の間で、各店舗においてオリジナルストレージボックスのプレゼントキャンペーンが開催される。カードのピロー袋にシールが付着されるので、それを5枚集めて台紙に貼り、各店舗へ提出して交換してもらうことができるぞ。ストレイジボックスのイラストはこのキャンペーン用の完全描き下ろしイラストとなっており、この期間中でしか入手できない。数に限りがあるので、無くなってしまう前にゲットしよう！

これを読者プレゼントとして、5種セットで3名様にプレゼント。応募は3ページを参照のこと。



LoVの小部屋 脅威!? 超ハイコスト4枚型デッキ！ 執筆時点の通常ルールで猛威をふるっている海種の「テレポートチェンジ」を軸としたデッキ。このリミットブレイクのルールだと、［アジュダヤ］、［キャンサー］、［スノーマン］にコスト30の使い魔を加えることで、驚異的な打たれ強さを発揮するデッキが台頭することが予想される。このタイプのデッキへの対抗策として、[illegible]盛りにしてから[illegible]を減らしていくようなデッキ調整のやり方がいいかもしれない。



変化する戦場にいち早く対応せよ！

戦国大戦 1560 尾張の風雲児

バージョンアップによる変更点紹介に加え、トッププレイヤーたちのインタビューを掲載！　変化する環境に乗り遅れるな!!

Text: age

戦国大戦-1560 尾張の風雲児-
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：2010年11月10日（稼働中）
■使用基板：RINGEDGE
■ﾈｯﾄﾜｰｸｼｽﾃﾑ：ALL.Net

変更点リスト＆トッププレイヤーコメントから戦国大戦の"今"を知れ！

今回は、まずバージョンアップでの変更点を紹介！　細かい変更に気がついてないプレイヤーも多いと思われるので、よく確認してデッキ作りの参考にしてほしい。また、現在のトッププレイヤーたちに『戦国大戦』に関するコメントをもらったぞ。上位のプレイヤーがどんなことを考えてプレイしているのか知るのも重要な攻略だ。

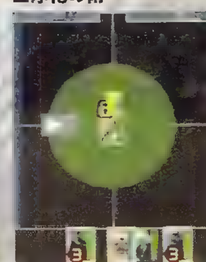


意外な内容が強化されていることも。新しいデッキを組むときなどに試してみよう。

■後方陣



■浄化の術



Ver.1.02A変更点リストを公開！

さまざまな調整が加えられたVer.1.02A。ここでは、注目武将の簡単な解説をしていく。まず織田家。【R】毛利新助は、武力上昇値が上がり＋10になるのでとても心強い。効果時間が延び、強化系の陣形などにも対抗しやすくなった【SR】帰蝶にも注目したい。そして【SS】前田利家は、回復量が強化され、総合的な使い勝手がかなり向上した。

武田家の【R】恭雲院は、効果時間が並の超絶強化より長くなったので、それを使う騎馬隊の動きを抑えやすくなった。【SS】武田信玄は武力の上昇値が＋5に上昇。

上杉家で注目は「後方陣」と「慈愛の陣」。「後方陣は」左右が広くなり使いやすく、「慈愛の陣」は使用後に士気が4程度たまるほどの効果時間に延長された。

今川家の注目は【R】酒井忠次。計略使用時の武力が上がりかなり強力になった。

他家は【SS】竹中半兵衛に注目。戦場の半分近くをカバーできる広範囲に変更された。

■猿回しの術



■平蜘蛛の釜



■絶望陣



レア	武将名	勢力	計略名	調整内容	調整方向
ST	織田信長	織田	一斉射撃	発射弾数UP	↑
C	織田信包	織田	方陣	武力上昇値DOWN	↓
SR	織田信長	織田	天下布武	効果時間短縮	↓
UC	お鍋の方	織田	癒しの陣	効果時間延長	↑
SR	帰蝶	織田	胡蝶の毒	効果時間延長	↑
UC	堀秀政	織田	一斉射撃	発射弾数UP	↑
R	毛利新助	織田	大手柄	武力上昇値UP	↑
SS	織田信長	織田	—	特技「肉」調整（回復量UP）	↑
SS	木下藤吉朗	織田	一本釣り	速度上昇UP	↑
SS	前田利家	織田	あばれ祭	回復量UP	↑
UC	一条信龍	武田	方陣	武力上昇値DOWN	↓↓
C	大熊朝秀	武田	叛逆の狼煙	武力上昇値UP	↑
UC	小畠虎盛	武田	火牛の計	威力DOWN	↓
UC	飯富虎昌	武田	轟駆け	効果時間延長	↑
R	小山田信茂	武田	挑発	速度上昇UP	↑
R	恭雲院	武田	忍法影縛り	効果時間延長	↑
R	高坂昌信	武田	疾風の陣	効果時間短縮	↓
R	琴姫	武田	火牛の計	威力DOWN	↓
C	里美	武田	早駆け	効果時間延長	↑
SR	真田幸隆	武田	百火繚乱	威力DOWN	↓
C	三条夫人	武田	撹乱の術	統率低下DOWN	↓
UC	保科正俊	武田	槍弾正	武力上昇値DOWN 槍撃ダメージDOWN	↓↓
SR	山県昌景	武田	深紅の荒獅子	速度上昇DOWN 効果時間短縮	↓
SS	武田信玄	武田	斗怒霹駆け	武力上昇値UP	↑
ST	上杉謙信	上杉	轟駆け	効果時間延長	↑
R	綾姫	上杉	慈愛の陣	効果時間延長	↑
SR	宇佐美定満	上杉	散華の陣	武力上昇値UP	↑
R	小国頼久	上杉	後方陣	効果範囲拡大	↑
SR	加藤段蔵	上杉	忍法闇駆け	効果時間延長	↑
R	北条高広	上杉	叛逆の狼煙	武力上昇値UP	↑
R	斎藤朝信	上杉	鍾馗の銃弾	武力上昇値DOWN	↓
UC	絶姫	上杉	封印	効果時間延長	↑
UC	天室光育	上杉	浄化の術	効果範囲拡大	↑
R	直江景綱	上杉	後方陣	効果範囲拡大	↑
UC	山浦国清	上杉	早駆け	効果時間延長	↑
SS	綾姫	上杉	慈愛の陣	効果時間延長	↑
R	朝比奈泰能	今川	精鋭武闘術	武力上昇値UP	↑
C	飯尾連竜	今川	弱体弓術	武力低下値DOWN	↓
R	鵜殿氏長	今川	精鋭痺矢術	武力上昇値UP	↑
SR	岡部元信	今川	精鋭弱体弓術	武力上昇値DOWN	↓
R	お田鶴の方	今川	三色八重散椿	効果時間延長	↑
R	酒井忠次	今川	精鋭射撃術	武力上昇値UP	↑
R	寿桂尼	今川	尼御台の陣	効果時間延長	↑
UC	松下之綱	今川	猿回しの術	効果範囲縮小　効果時間短縮	↓
SS	太原雪斎	今川	喝ッ！	効果時間延長	↑
UC	蒲生定秀	他	徳政令	復活時の兵力UP	↑
R	斎藤義龍	他	大蛇の睥睨	効果時間延長	↑
SR	松永久秀	他	平蜘蛛の釜	効果範囲拡大	↑
SS	【SS】阿国	他	おなら体操	城ダメージ＆攻城間隔調整	→
SS	竹中半兵衛	他	絶望の陣	効果範囲拡大	↑
SS	松永久秀	他	平蜘蛛の釜	効果範囲拡大	↑

戦国はみだし版　現在の流行デッキは?:バージョンアップ後の傾向としては、【SR】織田信長、【R】高坂昌信、【SR】甘粕景持、【SR】武田信玄など、爆発力に優れた計略を使ったデッキが多い印象だ。これらに対抗するデッキを組むのもいいが、対策を立てることも兼ねて、上記武将をキーカードとしてデッキを作り、自分で使ってみるのもいいだろう。普段あまり使わないカードを使用することで、新たなプレイスタイルが見つかることも。

トッププレイヤー四人ショートインタビュー！『戦国大戦』のコツと注目武将！



激動の神無月

やり込みは裏切らない！

――『戦国大戦』をプレイする上で、気を付けていることやデッキ作りのコツなどはありますか？

神無月　自分は、ほかのランカーに比べるとハンドスキルがちょっと劣っているので、必ずすべてのカードを触って少しでも強いデッキを組むようにしています。群雄伝でも何でもいいので、とにかく全部試しますね。

――相手のデッキを見て特に注意する点はありますか？

神無月　相手の特技「魅力」の数に注目してますね。自分がメインの計略を使ったときに相手にどれだけ士気があるのか、どんな計略で対抗してくるかなどを考えます。

――『戦国大戦』のプレイヤーに一言お願いします。

神無月　強くなるためには、まず情報収集が大事だと思います。情報を蓄えるチャンスはみんなにあると思いますので。後はひたすらやり込みでしょうか。やり込みは裏切りませんから！

注目の武将カード



【SR】長尾政景の計略は士気5で武力が+6と、相当の爆発力があるので、一部不利なデッキがあることを差し引いても強力だと思います。



虎斗

『戦国大戦』をよろしく！

――デッキ作りのコツなどありましたら教えてください。

虎斗　まずはデッキのコンセプトを決めることでしょうか。「2コスト以上の騎馬隊を強化し、槍足軽を前に出して壁にして、強化した騎馬隊で突撃を決めて敵を倒す」といった戦術が好きなので、武田家の【UC】一条信龍＋【UC】保科正俊を中心としたようなデッキを組んでいます。

――今のデッキを使ったきっかけは？

虎斗　一番最初に引いたのが【UC】一条信龍なんですが、最初はデッキが思いつかなくて……そしたら今、自分が使っているデッキと対戦になり、「武力上昇値で勝ってるから大丈夫だろう」と思ってやったら普通にやっつけられまして（笑）。それで真似をして使い始めました。

――『戦国大戦』のプレイヤーに一言お願いします。

虎斗　楽しいゲームなんで、『三国志大戦』だけでなく、『戦国大戦』もよろしくお願いします！

注目の武将カード



【SR】長尾政景と【SR】甘粕景持です ね。【SR】長尾政景は武力上昇値が高いので対処が難しい点が強いです。相手をするのも苦労します（笑）。



雲のジュウザ

まずはタッチアクションの確認！

――『戦国大戦』をプレイする上で、どのようなことに気を付けていますか？

雲　まず相手のデッキを見て、タッチアクションを必要とする武将をよく見ます。その上で、相手のタッチアクションをよく観察し、こちらもタッチアクションをしますね。例えば、ただ鉄砲を撃つだけでなく、相手が撃ったらそれに合わせて……って感じです。

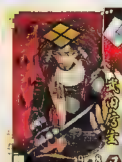
――試合後に考えてることなどはありますか？

雲　あまり見たことのないデッキに当たったら、勝ち負けに関わらず、「じゃぁこうすればいいのかな？」と次に当たったときのために必ず考えるようにしています。

――『戦国大戦』のプレイヤーに一言お願いします

雲　ゲームセンターで知り合いができたら、デッキを見せ合ったり、いろいろできて楽しいので、ぜひ戦友を作ってほしいですね！

注目の武将カード



【SS】武田信玄に注目していますね。実はチャンスがあるんじゃないかと思ってます。はやりだと【R】高坂昌信、【SR】甘粕景持ですね。



魔法のランプ

一つの戦術を突き詰める！

――戦国大戦をプレイする上で、気を付けていることやデッキ作りのコツなどありますか？

ランプ　守りがあまり得意ではなく、攻める方が得意なので攻め続けられるようなデッキを作るようにしています。

また、それにしたがって同じ戦術のデッキを使い続けるようにしていますね。いろいろなデッキが使えるタイプじゃないので、一つのものを極めるしかないかな、と。

攻めるとき、【C】飯尾連竜を活かすために部隊を城に張り付けたいので、伏兵の【C】矢沢頼綱、【UC】関口氏広はほぼ固定でデッキに入ってきますね。

――『戦国大戦』のプレイヤーに一言お願いします。

ランプ　ちょっと変わった特徴のせいか、同じジャンルのデッキを使用するプレイヤーが少ないので、もしよかったら同じデッキを使ってみてほしいです。

注目の武将カード



【C】飯尾連竜ですね。計略がちょっと弱体化しましたが、やっぱり相手の武力を下げて一気に攻められるという意味では非常に強力なカードだと思ってます。



ひみつ曲解禁＆あの人が本作に挑戦!?

ミュージックガンガン！2
MUSIC GUNGUN! 2

ひみつ曲解禁で、ますます遊びの幅が広がる『ミューガン2』。さらに今月は、このゲームの主演声優さんが……!?

ミュージックガンガン!2
■メーカー　：タイトー
■ジャンル　：音シュー
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日　　：稼働中（2011年1月27日）
■使用基板：TAITO TypeX2

早くもひみつ曲が登場！ 第一弾は二曲＋α！

前作『ミューガン』でも順次開放され、その驚きのラインナップでプレイヤーを驚かせてくれたひみつ曲の数々。『ミューガン2』でもその期待を裏切ることなく、ついにひみつ曲が登場！　さらにこの二曲の解禁と同時に、既存曲の中の一曲に、別難度の新たな譜面が追加されるぞ。

今回は紹介する各曲について、COSIO氏と「東方Project」アレンジ曲提供・IOSYSからいただいたコメントも一挙掲載！　「東方」ファンの人のみならず、ピンとくるものがあればぜひプレイしてみてほしい。



ひみつ曲

トップランディング MGG Special Remix
「トップランディング」より

3D画像と体感大型筐体が生むリアルさが斬新だったフライトシミュレーションゲーム、『ランディング』シリーズ。その第2作のBGMが、『ミューガン2』独自のアレンジ版となって復活！



旅客機ならではのくつろぎを感じさせる原作BGMの雰囲気はそのままに、アレンジのみならず譜面で画面いっぱいの8の字飛行軌道を描くなど、飛翔感がより増した気持ちいい楽曲になっている。音モンスターも気持ちよく画面中を飛び回るので見失わないように！

COMMENT/COSIO（ZUNTATA）

ひみつ曲の一曲目はタイトーの往年のフライトシュミレーターの名作『トップランディング』のメインテーマRemixです。実は個人的に飛行機が大好きなので、ぜひとも『ミュージックガンガン！』に入れたかった曲でもあります。さわやかなメロディが特徴的な曲ですが今回は着陸の後のワクワク感をプラスしてノリよくRemixしてみました。



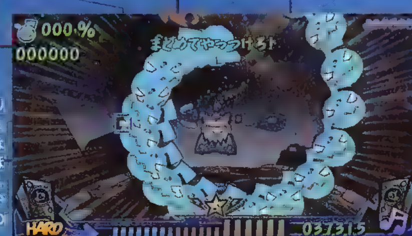
ひみつ曲

東方散楽祭
「原曲：東方妖々夢 "ネクロファンタジア"」より

同人シューティングゲーム『東方Project』シリーズより、『東方妖々夢』のPhantasmボス曲がアレンジ版で登場。アレンジャーは『ミューガン2』のサウンドディレクター、ZUNTATAのCOSIO氏だ！

COMMENT/COSIO（ZUNTATA）

今回はオーエンと同じくらい人気の東方曲、ネクロファンタジアをアレンジしてみました。元の曲がかなり攻撃的なので結構悩みましたが原曲の雰囲気を生かしつつタイトルにもあるように祭をテーマにして和楽器を使ったアレンジにしてみました。ちなみに中間の（Hardではチャンスタイム）音モンの配置、八雲紫のあの技に似てませんか？　ぜひプレイして確かめてみてください。



音モンスターの配置や軌道が作り出すオブジェクトを見れば、「東方」ファンならピンとくること間違いなし！　ぜひ完璧な再現を目指してほしい。VERY HARDは言うに及ばず、HARDでもレベル19と高難度で、かなりのスピードで譜面が展開するのでなめてかかれないぞ。

難度追加

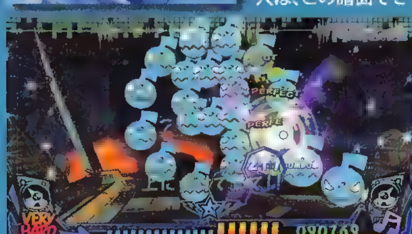


チルノのパーフェクトさんすう教室
「原曲：東方紅魔郷 "おてんば恋娘"」より

ロケテストの段階からダントツの人気を誇っているこの曲に、VERY HARD譜面が新たに追加された！　もうHARD譜面では満足できないという人は、この譜面でさらにこの曲を楽しんでほしい。

COMMENT/イオシス

前作の「ごっすん」に続き、「さんすう教室」を収録していただきました。アリカPありがとう！　アミューズメント施設という公の場で「バーカバーカ！」が大音量で流れる様が胸熱！　ぜひあのダンスを踊りながらプレイして楽しんでもらえればうれしいです。チルノといえば⑨ですが、ゲーム画面を凝視していると脳裏に⑨が……!?



HARDでもレベルのわりに手強いこの曲、VERY HARDのレベルも23と低めだが油断は禁物。縦横無尽の譜面は初見ではまず目で追えない。音モンスターの位置と撃つ順番を覚えないと、クリアーまでの道は遠いぞ！　そして、この画面、よーく見ると⑨が……!?

3/20（日）に秋葉原にて店頭イベント開催予定!
詳細は決まり次第WEBにて公開!

ミュージックガンガン！2　検索

祝

ひみつ曲解禁企画!?

マゼンタ役 今井麻美さん『ミューガン2』体験レポート！

2月某日、ひみつ曲解禁記念……ではないのだが、『ミューガン2』のヒロイン・マゼンタを演じる声優の今井麻美さんが、タイトー本社で『ミューガン2』にめでたく初挑戦することに！

ご自身が歌うマゼンタのテーマ曲「Pull the Trigger」に挑戦する今井さんだったが、そのうちノリに任せ、無謀にも難易度HARDに挑戦！　その結果は……!?　ファミ通.comブログの動画にて、各自自分の目でしかと見届けてあげてほしい！









ちょっと頼りない構え方ながら、初回プレイにていきなりNORMALをクリア！　この快挙で、以降の今井さんのテンションは最高潮に！

かっこいいポーズ!?

ゲームに慣れてきた今井さんは、プレイ中のカッコよさにこだわり始めた。「かっこよさポイントも加算されればいいのに！」という今井さんの要望は、今後反映されるか!?

当日のさらなるレポートや動画は、「ファミ通.com」内

「今井麻美のSinger Song Gamer」

http://www.famitsu.com/blog/asami_ssg/

でも配信予定！　こちらも要チェック！

今井 麻美

Profile



SSS出せばいいじゃない？(byマゼンタ)

上記リポートの後に聞いてみた！ 体験感想インタビュー

挑戦が無事(?)終わった直後に、直撃取材を敢行。『ミューガン2』とマゼンタの役柄や曲について、ゲームでノリノリ状態のままの今井さんが大いに語る!?

——ではまず、本日『ミューガン2』を初プレイしてみた感想を聞かせていただけますか？

今井麻美さん（以下今井、敬称略）　初めてのわりにはうまくプレイできたかな～と、ちょっと調子よく片手撃ちとかやってたら、今腕がプルプルしてますね（笑）。プレイ途中はそれに気付かないくらい、集中して遊んじゃいました！

——「Pull the Trigger」も含め、マゼンタはどのように演じてほしいと依頼されましたか？

今井　いわゆるツンデレ系のキャラクターということで、大人っぽい高圧的なイメージも出してほしいということでした。最初にイラストを見た時は、わりと高い声の子なのかな、と思ったんですけど。

——トレーニングも含めマゼンタのセリフなども初めてゲームで聞かれたと思いますが、セリフや曲の歌詞などで、特に印象深かったフレーズなどは？

今井　「何やってんのよ!?」とか、「また遊んでよね！」的なクールなことを言ってますよね。アーケードゲームだと新しいプレイヤーさんを呼ぶためにも、「遊んでいってよ～にゃんにゃん♪」といった感じが普通なのかなと思ってたんですけど……あ、いえ私の勝手なイメージですけどね!?（笑）

——それはそれで正解ですけどね（笑）。では続いて、読者の皆さんへご自身の曲を遊ぶ時、聞く時はここに注目！　といった点をお願いします。

今井　とにかくマゼンタの曲はカッコいいんですよ！　なので聞き終えた時安心しちゃうかもしれませんけど、実は最後の伴奏部分でもまだマーカーが（ニヤリ）。そしてもちろん、皆さんはHARDでSSSを出してくれるんだろうな貴様ら！　と（笑）。

——あと、チャンスタイムの部分でカッコいい「語り」が聞けるのもポイントだと思うのですが……。

今井　さっきのプレイだと一生懸命になりすぎて、聞こえてこなかったです（笑）。あえてチャンスタイムは撃たないで、じっくり聞いてみるとか！

——え？　するとゲージが増えませんけど!?

今井　増えないけれども、そこを撃たずに聞いて「フッ」と余裕の笑いを浮かべてその後パーフェクト！　それでSSSですよ！　そして証拠写真をアルカディアさんに送ってください。証拠写真が来ましたら、私がそれを見てニヤニヤします！（笑）

——賞品とかは無いんですね（笑）。では最後に、これから『ミューガン2』を始めようかという読者やファンの皆さんに、やる気が出る一言を！

今井　分かりましたっ！（マゼンタの口調になりつつクールに）全国のMのみんな。……ゲーセンで『ミューガン2』、やればいいじゃない？

——そ、その一言で本当にいいんですか!?（笑）

今井さんインタビューこぼれ話　当日の今井さんはリズムを取りながら、あるいは実際に歌いながらなど、ノリノリで「ミューガン2」をプレイしていた。特に「かっこいいプレイ」の勇姿はぜひ動画で見てほしい!　なお、「チャンスタイムで撃たずにSSS」というのは、ゲームシステム上は可能だが、かなりの難度になることは間違い無い。が、それでも挑む勇者には、今井さんも遠い空の下でニヤニヤしてくれる……はず!?

アルカディアノベル第10弾



桃ノ木アオのムチャぶり

小説：名波シュン
イラスト：夏

10回目となった　本誌とファミ通.com内無料小説コーナーとの連動WEBノベルコンテンツ、「アルカディアノベル」!!　もし、手から波動拳が出せたら……。男子ならだれだって夢見るそれをかなえた主人公。【DOLL】って何?　【消去】って……?　格芸クラスに転入し、一躍時の人になった主人公に襲いかかる試練と災難!　ループする世界と登場人物、そして主人公が巻き込まれる非実在的事件の数々に注目だ!!

本編のあらすじ

少年なら、だれだって波動拳にあこがれる。人目を忍び、高校生にもなってそれを繰り返した主人公、泉岳寺キョウヘイは、ついにその夢をかなえる。そして一変する世界。突然現れた美少女、桃ノ木アオは彼を取り巻く世界を一変させ、平凡だった少年をさまざまなトラブルに巻き込もうとする。ある日見た夢とはあまりにも違う世界に混乱する主人公。殺す、殺しなさい。見捨てなさい、あきらめなさい。【世界平和部】に入部を許されたキョウヘイは苦悩し、さいなまれる。桃ノ木アオが主人公を連れて行くのは幸福か虚無か。謎が謎を呼ぶ平行世界のおとぎ話が読む者の思考回路を加速させる……!!

「全校生徒にご紹介します。こちらが栄えある我が桃ノ木学園の格芸クラスに転入した泉岳寺キョウヘイくんです。彼は、オリンピック候補生でも泉岳寺リョウコさんの実兄であり、本校きってのエリートとして入学致しました」

わざわざ、俺を紹介するために、全校集会が開かれている。男女交互にならんだ列を、段の上から見下ろす。女生徒たちが、俺を羨望のまなざしで見詰めている。

「すごーい、かっこいいー」

「彼が、今年の【MASTER】なんだって。しかも、【DOLL】はあの桃ノ木葵衣さんなんだって」

「え、いいなぁー。私も葵衣さんの【MASTER】になってみたーい」

「私たちじゃ、無理よぉー。私たちじゃ運良く【MASTER】になれたとしても、あっという間に消去されちゃうわよ」

ここからは何を言っているかはよく分からないけど、ちょっとしたロックスターになった気分だ。矢沢永吉とか、大槻ケンヂとか。

「すいませんー、サインくださいー」

と、思ったら全校集会が終わった後、本当にサインをねだられた。

よくよく聞いてみると、俺が有名になった暁にはヤフオクに流すんだそうだ。これが俺にとっての電子書籍元年ということか。違うか。

そして今日も「必殺技」の授業がやってくる。

校庭に集合だというので行ってみると、ポンコツの自動車が置かれていた。

「はーい、みなさん集合。今日は、この自動車を制限時間以内に必殺技で壊してもらいます」

赤ジャージ先生がのたまう。ま、まじですか。

クラスのみんなが手慣れた様子で、がりがりと自動車を壊していく。

「ヒダりがまいなス、ミギてがプらす」

両手をボンネットに乗せたボブが、体から発生する電気を車体に流し込んでいく。

バスン、バスンと電気を流し込むたびに車体が揺れ、やがてタイヤの黒焦げた臭いがあたりにたちこめてきた。

「フラッシュ(M)・ピストン(P)・マッハ(M)・ハリテ(H)!!」

スガガガガガ!!　目にもとまらぬ速さで張り手を繰り出すヨシくん。

そしてどうです、お兄さん、とばかりに俺を振り返る。

う、このあらかさまな敵意。俺が何したっていうんだよ……。

(本文より抜粋)

著者の戯れ言 1　今月もやってきました「アルカディアノベル」!!　今回は前作「俺の波動拳が世界を救う」に比べてバトルなどのアクション要素が増え、前作ではさわりでしか描かれなかった各キャラクターの確執や恋愛模様なども登場する予定です。我ながら先の楽しみ!!……「楽しみ」とか言わずにさっさと続き書けとか言われそうですが!!

本編を読むと100倍楽しくなる4コマ劇場



年頃の娘さんに「なんでも申し付けてください」なんて言われたら、履いていたスリッパで引っぱたいてほしいです。理不尽に。あと掃除中の部屋をウロウロして「邪魔です」と掃除機で尻を吸われたいです。(IKa)



ダンデレなアオさんさんと気品のある赤ジャージ先生も描きたかったのに入らなかった～。私にはNOUNAIシミュレーションがまだ足りないようです。(八木ゆかり)



ツン! デレ! すべてはこころじゃ、ツンツンデレ!(ツンツンデレ!) デレツンちゅう!(デレツンちゅう!)みたいな音ゲーを未来に向かってびっクリエイトしたい、YUKIMIYAです。(幸宮チノ)

twitter

特別企画 公式アカウントのRT(リツイート)で 特製図書カード大プレゼント!!

編集部からまさかの大プレゼント!

「アルカディアノベル」新作解禁時(毎月第二金曜日)からアルカディア公式アカウント(http://twitter.com/arcadiamag)の関連ツイートをリツイートされた方の中から抽選で20名様に、「特製図書カード」をプレゼント! 更新日に乞うご期待!



アルカディアノベルはファミ通.com特設サイト
http://www.famitsu.com/novel/#arc にて

毎月 第二 第四 金曜日 更新!!

※更新日は変更になることがあります。

著者の戯れ言 2

今作ではツンデレ、ダンデレ、素直クールとかいろんなアオさんが登場……したりしなかったりしています。今作のバトルシーンではそれらが生み出す必殺技、「ダンデレ神隠し」、「ヤンデレ・ゲイボルグ」、「ツンデレ大軍宝珠」なんかを使って、なみいる敵たちをはりまくるシーンを期待してください! もちろんうそですけど! ツイッター→http://twitter.com/NANAMI_syun/

ギャルズ☆アイランド

妖しく笑う夜の小悪魔

『ヴァンパイア セイヴァー』の時代から長きに渡って人気を保ち続けるリリスを、格闘ゲームをこよなく愛するイラストレーター・鈴平ひろさんが熱筆！ カプコンさん、そろそろ「リリスの登場する」『ヴァンパイア』の新作をなにとぞお願いします！

リリス

[illegible]
生年月日：不明
[illegible]
[illegible]
[illegible]

カプコンからのコメント

最近の参戦はご無沙汰のリリスですが、「タツカプ」ではモリガンのハイパーコンボにゲスト出演（？）していたりします。PS3とXbox 360で好評発売中の「マブカプ3」にもモリガンは出演していますので（残念ながらリリスは出ていませんが……）、ヴァンパイアファンのみなさんはこちらもぜひ遊んでみてください！（『MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds プロデューサー』新妻良太）



はかなき欲望の迷い子

『ヴァンパイア セイヴァー』（以下『セイヴァー』）で登場した、モリガンの半身的存在。『MARVEL VS. CAPCOM』シリーズには、モリガンと融合するシーンも見られたり、リリスがモリガンの体を操っているという設定の"リリス風モリガン"というキャラクターも存在した。登場当時から高い人気を誇り、モリガンとともに『ヴァンパイア』シリーズの枠を飛び越え、『NAMCO x CAPCOM』（バンダイナムコゲームス）、『クロスエッジ』（コンパイルハート）などにも出演している。

その外見と振る舞いは幼い少女のようで、基本的には無邪気なキャラクターだが、時折、発言の中に、深みを感じさせるものが入り混じる。男性を誘惑するという悪魔・サキュバスの素養をもっているせいか、艶めかしい発言なども随所に見らるなどのギャップもその魅力の一端となっている。また、リリスの必殺技・グルーミパペットショウはタイミングよくボタンを押すことでダメージと得点が増加していくという、リズムゲームライクな要素を持つ特殊な技となっており、『セイヴァー』の隠れたやりこみ要素として、熱心なファンたちによって高得点を獲得するコツが研究されていた。

鈴平ひろ先生からのコメント

最初お話をいただいた際にはブリジットやのエミリオなどビミョウにギャルじゃないところを描けないかと無理を言ってましたが、最終的にギャルとオトコニョコの中間（？）をとってリリスを描かせていただきました！ もうちょっと胸は控えめにした方が良かったかなあ、と反省しつつ……。リリス観たさにゲーセンに通ってうまい人の後ろでずっと見てた日々を思い出して懐かしくなりましたw



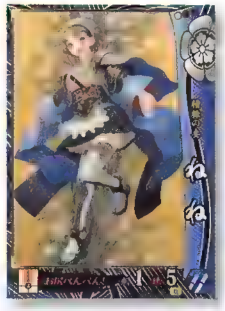
サイン入り色紙プレゼント！
希望者はp003の応募要項を読んでアンケートハガキにてお送りください！



戦国バインダーで戦場を駆け抜けろ!!



付録EXカードは"ねね"



●戦国大戦 オフィシャルバインダー
商品コード110203
販売価格：6,090円[税込]

■セット内容：カードバインダー／バインダーケース／リフィル／リフィル穴埋め用カード／インデックス／データリスト／EXカード

『戦国大戦』のオフィシャルバインダーが登場！ 稼働から4カ月ほど経過しているので、すでにコンプリートしている人や、コンプ目前の人も多いハズ。これでコレクションにも拍車がかかる？ 発売予定日は3月3日予定。まだ予約していない人は急げ!!

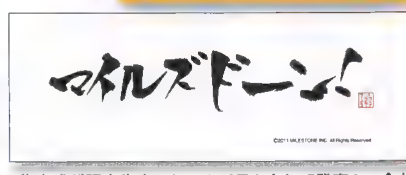
マイルストーンの歴史を体験せよ!

●MILESTONE SOUND COLLECTION（エビテン限定特典付）
商品コード110202
販売価格：5,040円[税込]



■収録作：カオスフィールド／ラジルギ／カラス／イルマティックエンベローブ／ラジルギノア／ラジルギノア MASSIVE
■特典：ebtenオリジナル手ぬぐい

ebten特典は、オリジナル手ぬぐい!



マイルストーンのシューティングサウンドの集大成が限定生産のレアアイテムとして発売！ 全曲リマスタリングされ、CD4枚＋ゲームCD-ROM 1枚の全5枚組み、CD未発売作品、未収録曲やライブ音源なども収録され、収録曲数は95曲と特大ボリューム!! Windows版ゲーム『ラジルギノア』も同梱された豪華仕様!!! さらにebtenで購入すると、特製手ぬぐいがついてくる!!!!



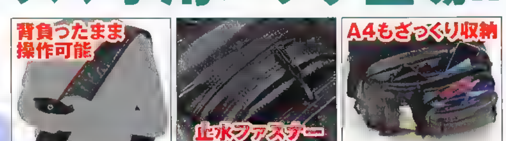
マッドキャッツからマヴカプ3仕様のアーケードスティック登場!!

●MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds - Arcade FightStick: Tournament Edition
商品コード110201
販売価格：18,900円[税込]

本誌読者にはもうお馴染み、プロゲーマー「ウメハラ」氏のスポンサー「Mad Catz」。同社のArcade FightStick:Tournament Editionに、『MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds』仕様が登場！ レバーとボタンは三和電子製で、配置レイアウトもゲーセン筐体と同仕様。ボタンごとに連射設定も可能で、本体に収容可能なケーブルは4m。Xbox360版、PS3版と両機種版が存在するので、欲しいほうを購入しよう。

スマホ用バッグ登場!!





●ATTRACT＋スマートフォン ワンショルダー
商品コード110204
販売価格：7,980円[税込]
読者割引対象 -200円

ショルダーベルトに付属した透明ポケットにiPhoneを収納して操作可能！ スマホユーザーのためのワンショルダーといえる!! 背負ったままスマホを落とさず操作可能。本体の素材は撥水性が高く水をはじき、ファスナーも止水仕様なので、バッグの中身が非常に濡れにくい。A4までざっくり入る収容力、脇にはペットボトルを差し込むこともできるぞ！

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Λ Frontiers

カイゼルちくわ：P077-079（CMYK）
田渕健康：P080（下克上、銅雀台、アルカナ、ゴスゴス）
げっつ☆先生：P081-084（グレースケール、大濃布）

今月のΛCE!

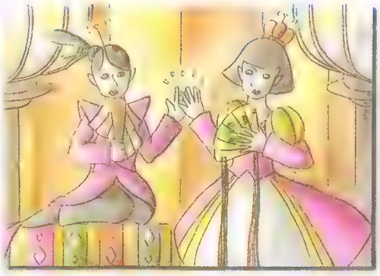


（東京都　ちゃいうささん）Ⓗ

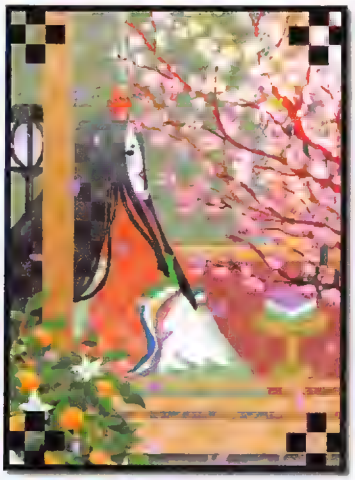
アルカディア、ならびに当読者投稿コーナーA-Froの10周年イヤーもいよいよフィナーレに突入！　今月はバンザイイラスト大集合の一挙掲載をはじめ、通常営業に加えて10周年企画が目白押しですぞ!!

アフロCMYK

まずは今月も、カラーイラスト投稿の通常営業コーナー「CMYK」から開幕。名作の数々で心癒してから、次のバンザイ企画のページへと覚悟の上進まれい!!



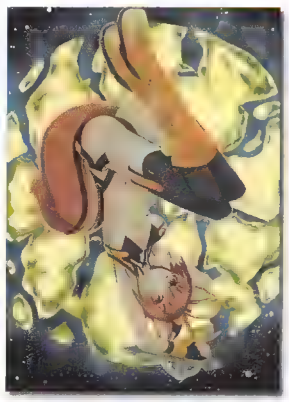
（愛知県　瀬尾啄也さん）
☆めばえお雛様で祝・3月！世界一通じ合ったお雛様では!?



（福岡県　あじ左近桜さん）
Ⓗお雛様に花一重二重、春風にふわりひらり。桃や桜の花が似合う、日本の春はもうすぐです。



（山口県　水樣ロコさん）
☆小説開始記念に、第一話に合わせカジノ風！『センコロ』の世界はまだまだ広がる予感！



（埼玉県　涼風君）
☆かわいセクシーな見た目に油断は禁物。実は月までぶっ飛ばす超剛腕なのだッ！



（埼玉県　ヨネヌマさん）
Ⓗ皆が待ってた旧生徒の復活!!新学年の季節に最高の一報ですな！



（東京都　よしみ君）
☆『カルテット』との衣装コラボ！マリ……みんなご存知、よ、ね？



（大阪府　ムンク園山さん）
☆平成にこの作品の絵を見ようとは!?キャラの濃さもチャンプ級でした……。



（愛知県　たいぷR君）
Ⓗ物語、性能ともに人気なこの兄妹。失った光は、戦の先に視えるか。



（神奈川県　檜山x.i.aさん）
Ⓗ仲良し姉弟、春の新学期に向けてキメッ！ツイー君がセーラー服な点は気にすんなッ!!



（千葉県　新木あきらさん）
☆銀河規模でライバル関係な二人！ストリートに宇宙戦争が来る!?



（東京都　上原キノ君）
☆冬の終わりにこそ、リムルルさん。冬以外でも可愛さ年中無休ですが！

A-Fro回覧板　次ページのバンザイ企画、すごいと言いつつ半ページ程度ってオチもアリかも！（何）それはさておき、作品に付いてるΛマークは、担当が作品に感涙した証。ゲットされた投稿者の方には、特製図書カードを贈呈中！　また、Ⓗマークはその投稿者さんがHPを持っている証です。リンクは一カ月間、弊誌HPに掲載しております！　→http://arcadiamagazine.com

A-Fro10周年スペシアル企画

大バンザイ祭

それは御影道行君の、一枚の投稿から始まった……。バンザイしているキャラのイラスト大集合、というこのA-Fro10周年のフィナーレシーズンを飾るにふさわしい企画に、担当軍団アフロヅもたまげるほどの数のご投稿をいただきました! この大反響にお応えするべく、急きょ2ページの大特集版で作品を一挙に掲載させていただきます!!





バンザイイラスト掲載者一覧

①愛知県　御影道行君／②千葉県　きな子もちさん／③神奈川県　西河"kodA.Y.U."貴教君／④福岡県　皐月トミィさん／⑤神奈川県　葵ひなた君H／⑥大阪府　YU☆3君H／⑦茨城県　ボルシチさん／⑧千葉県　スーパーバーザム君／⑨大阪府　作左君／⑩島根県　ヤングムーン君／⑪島根県　ダンシングおりん君／⑫静岡県　獣帝ケノウサ君／⑬東京都　大沼ヨシザネさん／⑭神奈川県　黒坂カヲル君／⑮千葉県　ひよこさんH／⑯長野県　まっきーさん／⑰新潟県　濫觴神封魔さん／⑱広島県　温井川天祐さん／⑲東京都　ゲコゲさとる君H／⑳静岡県　小鳥遊みどろさんH／㉑千葉県　N・H君／㉒東京都　宣教師ゴンドルフさんH／㉓東京都　碧夢結さんH／㉔青森県　五森セキさん／㉕宮城県　はなやか涼子君／㉖岐阜県　浩孝君／㉗神奈川県　未虎さん／㉘福岡県　赤松セリさん／㉙宮城県　天河さん／㉚東京都　かのこさん／㉛栃木県　@kira君／㉜東京都　QQQ君／㉝滋賀県　ドリー虫アター君／㉞大阪府　華南さん／㉟神奈川県　やなせゆう君H／(以降右ページ)㊱福岡県　ありあさん(以降、右ページ欄外へ続く)



担当より ごあいさつ

おかげさまで前代未聞・前人未到のバンザイ大集合が実現できまして、担当一同感無量であります……うぅ、アフロヅやっててよかったァァ（感涙）‼ 当企画と同じく皆さんに支えられて10周年となったこのA-Fro、今後もぜひご愛顧、ご投稿をお願いします！（ちくわ）

バンザイイラスト 掲載者一覧

㊲ 北海道　今村たかし君／㊳ 岡山県　ネツセキ君／㊴ 神奈川県　茶草君／㊵ 宮城県　銀漢君／㊶ 神奈川県　Shadowさん Ⓗ／㊷ 秋田県　序偶君／㊸ 岩手県　せつそん君 Ⓗ／
㊹ 大阪府　Aす君 Ⓗ／㊺ 群馬県　NAGA君／㊻ 福岡県　武術師某さん／㊼ 山口県　水縹ロコさん／㊽ 静岡県　はぶたえメロンさん／㊾ 神奈川県　礼莱都ゆっくさん／
㊿ 新潟県　佐倉信士君／51 福岡県　宇月絵夢さん／52 佐賀県　アメンボウ星叫君／53 奈良県　てつみん君／54 福岡県　あじさばんじゃいさん Ⓗ／55 富山県　山田無識庵道楽斎君／
56 新潟県　うなばら依吹さん＆葛篭きりやさん／57 広島県　るうやさん／58 広島県　文月裕さん／59 大阪府　J・Bさん／60 青森県　水玉うるるさん／61 新潟県　相ヶ瀬満さん／
62 群馬県　ハイパースターアフロ君／63 茨城県　mikoko君 Ⓗ／64 千葉県　エスプレイドは人生@おまめさん Ⓗ／65 愛知県　たいぷR君 Ⓗ／66 福島県　森園泉さん／67 静岡県　桜井ハズキさん／
68 兵庫県　アルルハイジさん／69 大阪府　せのお東君／70 愛知県　瀬尾啄也さん／71 北海道　玉咲姫さん／72 愛知県　バクレツ丸さん／ほか、モノクロ作品投稿者の皆さま（081ページ掲載）

天下布武への狼煙を上げよ

魂☆下克上

[illegible]から発足した「戦国大戦」サポーターコーナー"魂☆下克上"。お気に入りの武将のイラストはもちろん、各種ネタイラストなども超絶募集中!



(千葉県　高橋さん)
☆その存在こそ、乱世の[illegible]
名前タイプミスで申し訳ありませんな!!



(神奈川県　ホスカル君)
☆戦国の世に凛と立つ[illegible]
今川家の中でも[illegible]に目を[illegible]



(静岡県　ウォンチュベイベーさん)
☆美型なのかケモミミなのか[illegible]
[illegible]といえましょう

銅雀台DB

正式名称は銅雀台ダイナマイトビギンズでしたが、"DB"と略すことですっきりしましたぞ!　来月からはこの体でまいりましょう。



(宮城県　はなやか涼子君)
☆オール鄒殿で誠に壮観!　ですが……
こんだけいたら国の傾きも半端ないでござる。



(石川県　チーパオさん)
☆チーハオさんが司空まで苦楽をともにした呉デッキの面々を送っていただきましたぞ!



(福岡県　皐月トミィさん)
☆こちらは皐月さん愛用のデッキ。今月は偶然に呉軍デッキ投稿が二組そろいましたな。

家庭用も大好評!

アルカナシグナルズ NEO

先日発売された家庭用はスマッシュヒットを記録!　アルカナ人口が広がったことで、人気はさらに上昇しそうですね!



(栃木県　シムス君)
☆デビューして一年。シャルラッハロートさんも、今やアルカナワールドに欠かせない人気ヒロイン!



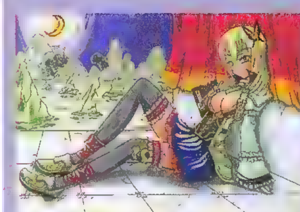
(東京都　良月@祝家庭用!　君)
☆『3』のキーにして、今後の展開の鍵を握る2人。次回作にも期待はかかりますね!



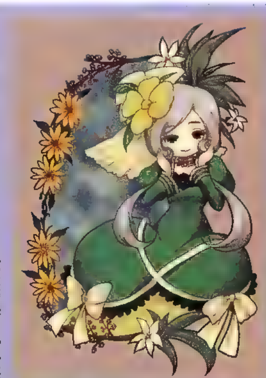
(神奈川県　エレ君)
☆おや!?　一月遅れのバレンタイン。でも、聖霊界は時の流れが遅いからセーフです。

ゴスゴス帝国

ゴシッカーの皆々に熱い支持を受ける当コーナー。要はお気に入りキャラクターに愛らしい洋服を着せたりアレンジしたりしてみるか!　なる場所です。



(愛知県　十六夜月華君)
☆『ボダブレ』からドレスアップしたフィオナさん。ハードSFにもフリルは必要です!!



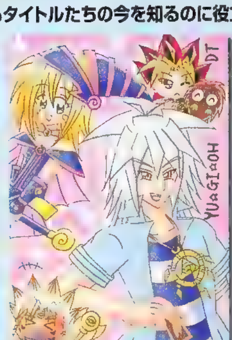
(東京都　左右さん)
☆定期購読でコゼルTをゲットするたぁ……なんてガッツなの!?
その意気でゴス帝も盛り上げてください!

今、燦然と蘇る

懐かしいコーナー復活祭

アルカディア創刊以降、綺羅星!　のように生まれ、消えていった幾多のコーナーたち。今回、懐かしのコーナーを限定復活させていただいたゆえ、今なお熱い支持を受けるタイトルたちの今を知るのに役立ててほしい!

俺たち札魂ER



(福岡県　赤松セリさん)
☆アーケードで稼働するカードベンダー機にスポットを当てたコーナー。現在はデュエルターミナル『5D』版が稼働中!

アバ鐘同好会



(福島県　アラクノフォビ子さん)
☆オンラインに舞台を移して人気を博し続ける『アヴァロン』シリーズ。アーケードにも帰ってきてほしいものですね。

式神タブロイド



(福岡県　宇月絵夢さん)
☆2000年代初頭に人気を博した『式神』シリーズのコーナー。誌上でイラストコンテストも開催しましたな。

アカツキ技研&エヌ式会社

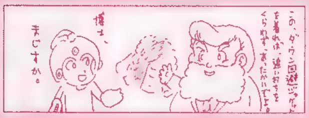


(東京都　大沼ヨシザネさん)
☆コーナーとしてはやや新しめ。『アカツキ』シリーズが続く限り、何度でもよみがえりそうさ。アーイ!

A-Fro回覧板　上記で懐かしコーナー復活祭をやっておりますが、皆さん忘れてはいませんか?　2年ほど前に終了したあの人気コーナーを!!!!　というわけで、「アフロDEモード season2」開催決定!　復活1発目のお題は"ドレス"。実はもうすでに何名かの投稿者の方からイラストが届いているので(なぜだ!)心当たりある人は覚悟しておくように。お気に入りキャラに古今東西の"ドレス"を着せたイラストを送ってくださいね。背景は描かなくてもOKです!

アフロ グレースケール。

アーケードゲーマーの日々の出来事からイベントのリポートまで、文章投稿とモノクロイラストの絶妙なコラボレーション、グレスケが始まるよ！　10周年企画もモリモリっとご紹介しております！



（島根県　ダンシングおりん君）

目指せEXTEND 365日エブリ！

かつて開催されていたゲームミュージックライブ「EXTRA」を彷彿とさせる新生GMライブ、「EXTEND」に参加してきました！

初っ端から「H.」の『バーチャロン』や『アフターバーナー』で会場内の温度が真夏に変わり、続く「k.h.d.n.」の『カラス』や『ラジルギ』等のマイルストーン作品メドレーが、回避不能な音の弾幕として早々に空間を支配していました。個人的に大ヒットだったのは、続く「佐藤豪」氏の『雷電』シリーズ。良い意味でアツくてクサい漢メロの見本のような楽曲に、心が震えまくりでした。更に「quad」氏の『オトメディウス』や「細江慎治」氏の、まさかの『作戦名ラグナロク』アレンジにノリノリなっていると、あっという間にトリの「ZUNTATA」登場！『ダライアスバーストAC』から"光導"アレンジが！　と驚く間もなく、キーボードからあの旋律が……。私のVGM観を一変させた『メタルブラック』の"Born to be free"が流れてきたのです！　この時ばかりは人目もはばからず泣かせていただきましたよ、ええ。

新曲『ミュージックガンガン！2』でラストを飾るなど（アンコールは"インベーダーガール"でしたが）蓋を開けてみればシューティング無双だった今回のライブ。次回もぜひ、「アクションEXTEND」や「対戦EXTEND」などを開催していただきたいです。

（群馬県　NAGA君）

☆年明け早々から激熱だったゲーム音楽ライブ「EXTEND」。新旧織り交ぜた演奏となっていたので、老若ゲーマー楽しめる内容でした。今後もどんどこさ1UPしていってほしいトコ！

アーケードゲーマー的日常あるある

部屋がユニコーンガンダムのコックピット並みに圧迫感を醸し出してきたので、ビフォーアフターを敢行することにした時のこと。ムダな物、いらない物を処分している最中、山ほどのカードが出てきた。一時期、一日の思考時間の大半をデッキ構築に費やしていた『アヴァロンの鍵』のカードである。

500枚超のカードを眺めているうち、「なつかしいなぁ」とノスタルジーに浸ってしまった。スターターパックを買うのが恥ずかしくて自販機の前で10分くらいうろうろしていたこと。初めて引き当てたレアカード。最強の戦闘支援と信じて疑わなかった「光の盾」（笑）。

行動範囲から『アヴァロンの鍵』が無くなってしばらくたつ。私は、「今までありがとう」と心の中でつぶやきカードをそっと戻し倉庫へとしまった。数々の楽しい思い出はよみがえったが、部屋はちっとも片付きませんでした（笑）

（埼玉県　AC30号君）

☆思い出の品が手元に残り、こうして振り返ることができるのはカードゲームならではの特権なのかもしれません。ただし、ビフォーがアフターしない点には注意が必要DA！

『ダライアスバーストAC』、四人でやりましたッ！　ハチャメチャだったけど面白かったです。そこで格言。「四人集まれば残機無限」。

（神奈川県　うわん君）

☆実用性の高い名格言いただきました。未体験の人にぜヒおすすめです！



（東京都　"Ti2出演希望！"よしみ君）
☆この25年間で、いったい何匹のフォスル亜種が誕生したことか……。うーむ、歴史だ。



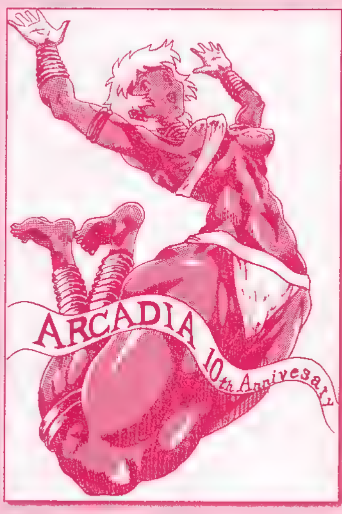
（静岡県　あいのさん）
☆ちょっと一休みのがんばりモニカちゃん。一緒にいるだけで何だか元気がもらえちゃう。



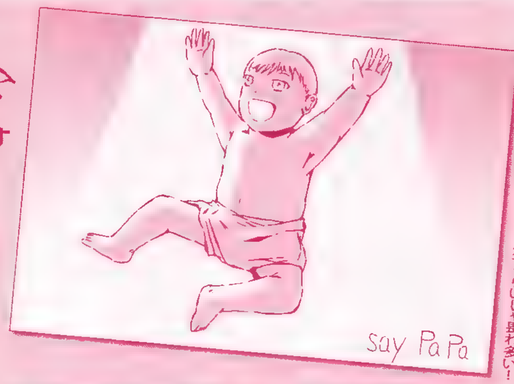
（千葉県　前川泉さん）
☆狙った獲物はのがさない、執拗な蛇の鎖。ウロボロスの先は存在するのか……？

グレスケ！ バンザイ大集合

カラーで大々的に集合となったバンザイですが、グレスケだって負けてないんだからね！



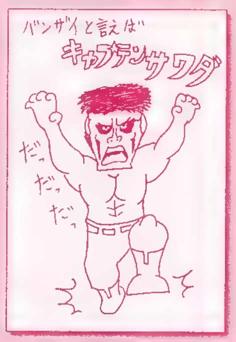
（東京都　フォン・ブラウン君）
☆元気いっぱいのエレナ嬢。飛び立つ先は、20周年記念さ！



（千葉県　会田惣君）
☆『ダライアスII』の名曲がまさかのバンザイイラストに!? 生命の誕生を表現した楽曲は、10周年ぐらいじゃ畏れ多い！



（高知県　日我又昇さん）
☆バンザイっていうか、10周年を飾るペンネーム大賞の降臨なんですけどっ!?



（広島県　森本マイヤー君）
☆そして11周年目が始まって早々にハラキリってことでSKY!?　カミカゼ！

A・Fro回覧板　ここでA-Fro10周年企画を楽しみにしている皆様へご報告！　今月募集予定であった「好きキャラ人気投票」ですが、皆様から予想を遥かに上回る「バンザイイラスト」への投稿をいただきまして、スペースの都合上来月号での開催といたしました。これもひとえにアフロツの無計画さがなせる技と自負しております!……う、冗談です。スミマセンでした！　じ、次号をお楽しみにっ!!

コーナー復活希望!



(福島県　森園泉さん)
☆実は10周年企画以前から復活の声が多い「ゴス帝」。というわけで、しれっと今月号にも載ってるでゴス!



(広島県　文月"エセコーディネーター"裕さん)
☆たかなしみどろさんほか、たくさんの方からも同様の希望が。というわけで、最新情報はP080欄外をチェキ!

迷言と共に歴史を振り返る

A-Froアーケード流行語大賞

プレイ中にどうしても気になってしまう。ゲームをやめた後にも頭から離れない。そんな誰もが心に持っているであろうアーケードゲームの名言の中から、A-Froが(勝手に)大賞を選出いたします!　これぞ我らの流行語!!

大賞

許るさーん!!

読み　「ゆるるさーん」
(餓狼伝説／ギース・ハワード)
大阪府　せのお東君

大賞はサウスタウンの支配者の放つあのセリフが受賞。決して ゆるる氏を呼んでいるわけではないぞ。では他のノミネート作品も見ていこう。

「ダメだっ!　よそあたって!」
スペースボンバー／大統領
(大阪府　作左君)
☆地球を欲しがる宇宙人に対して大統領は言い切りました!　ちなみに宇宙人もかなりブッ飛んでます。

「とうとうやったな!　畜生、まだふるえが止まらないぜ!」
ロストワールド／超戦士
(滋賀県　ドリー虫アター君)
☆棒読みの名言がたくさん詰まった『ロストワールド』から、エンディングの棒読み。実は『エリプレ』でシェーファー氏も同じことを言ってたりします。スタートデモからカッコ良すぎるので、見かけたら是非ともコインいっこいれる。

「ワオッ!　笑っちゃう!」
餓狼伝説SPECIAL／クラウザー
(石川県　二代目SB1号君)
☆こちらはエンディングの空耳。テキストに対してあまりにも淡白なボイスでした。プレイヤーの数だけある思い出。流行語よ、永久に!

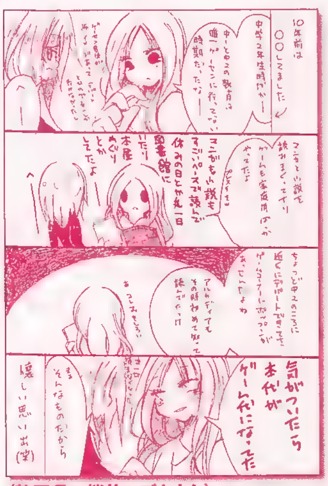


(島根県　ヤングムーン君)
餓狼伝説／テリー・ボガード
☆ゲーム史に残る名言と言ってもいいでしょ!

あの頃の自分にこんにちわ

10年前は○○してました

アルカディアが創刊された10年前。ハマっていたゲームは?　通っていたお店は?　そしてアルカディアとの出会いは?　あのころの自分は何をしていたのか、ちょっと振り返ってみちゃおうぜ!　っと。



(静岡県　桜井ハズキさん)
☆うむむ、これは似たような経験を持つ人も多くいるんジャマイカ!?



(福岡県　皐月トミィさん)
☆とても頼もしいこの存在感。これからもよろしくお願いいたしまっす!

10年前というと、大学受験を控えていた身なのでゲーセンに行く時間も次第に無くなっていくという具合でした。そんな中、当時読んでいた「初心者 STEP UP 列伝　～慎之介 the シューティングスター～」(編注:アルカディアの連載コーナー)の森田慎之介(ノスケ)にあこがれてました。一足先に進学してなおかつSTGの師匠でもあるミヤモトさんとかけがえのない出会いがあったりと、フィクションとはいえ、うらやましい経験をしているなと読んでいて思いました。ジョナサンを知るきっかけにもなりましたし(笑)。

あれから10年。ノスケ先輩はミヤモトさんに師事しつつも今はゲームセンターを運営する側にまわっているんじゃないかと考えていたりしてます。　**(東京都　シーカー君)**
☆アルカディアという雑誌の記事の中、確かに息づいていた彼らの鼓動。ゲーマーなら誰もが共感できる、だけどちょっと憧れる生活。今ごろはきっと話の分かる店長さんさ!



(青森県　水玉うるるさん)
☆ぐっはあ、なんてこったい!　いや、たった一年で出会えたのは逆に奇跡かも!?

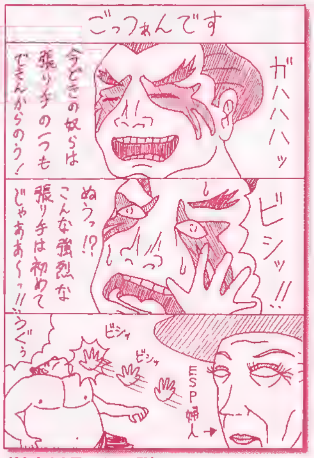
アルカディア大瀑布

アフロのイロモノ投稿を一手に担うバラエティーコーナー大瀑布。多彩なネタ投稿が一服の清涼剤となれば本望ですが、読んだことによって疲れ果ててしまったとしてもいたしかたなし。

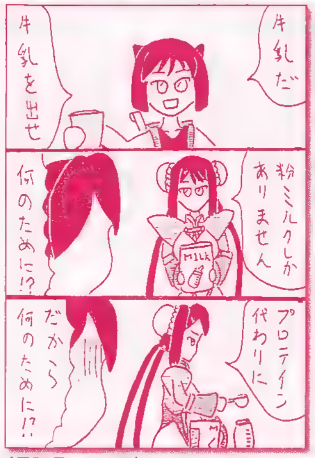


A-Fro漫画道場

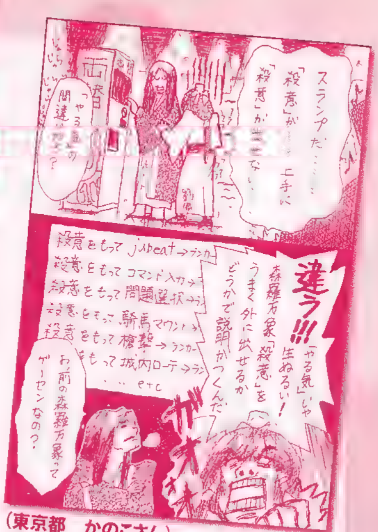
アーケードゲームのマンガコーナーがこちらの道場。読んで楽しんだあとは、描いて楽しんでしまえばアルティメットエコジカルでいいじゃない!



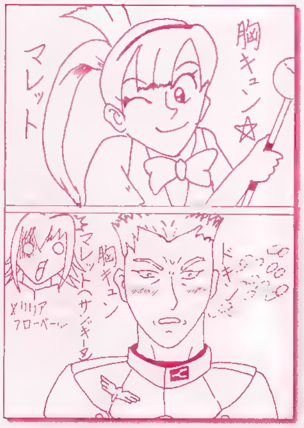
（神奈川県　ken君）
☆質より量。量とは質を上回る。こうなったらちゃんこを食いまくれ!



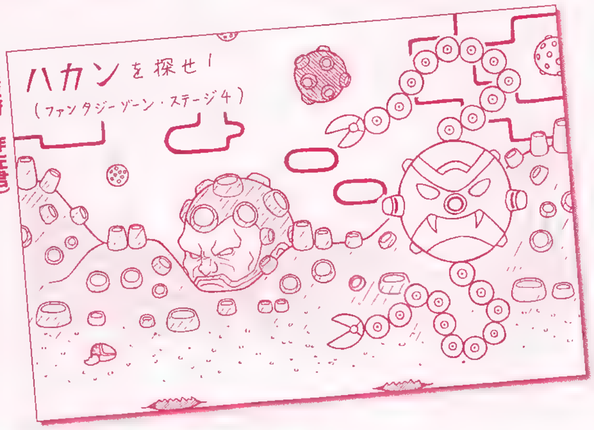
（長野県　LEG君）
☆なんだか粉ミルクがとても万能なものに見えてきた気がする今日このごろ。



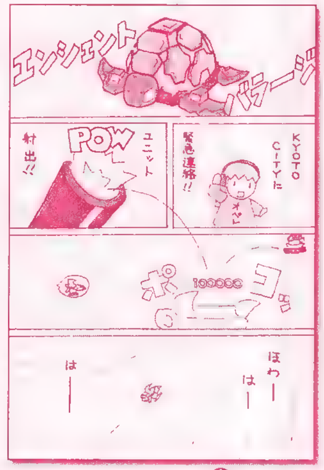
（東京都　かのこさん）
☆豪鬼の人も殺意のおかげですっかりあんなありさまだし、すごいよ殺意!



（秋田県　序偶君）
☆なにいっ、そういうことだったの!? とりあえず月軌道などで頭を冷やしんす!



（大阪府　作左君）
☆こ、こいつぁどこにいるのか分からないぜ! しかたがないのでスマートボムでも使ってやれーっと。



（高知県　TSUNASAS君）
☆『ミュジガン!』から繋がるハーモニー。てか、ペンネームに突っ込みたい衝動が……ッ!

ラ・餓狼マン

NEOGEO20周年の終息に抗うかのごとく現れた奇跡のヒーロー餓狼マン。今月も彼はさっそうと現れた!!



（富山県　山田無識庵道楽斎君）
☆『ダラ外』の没ボス、トヤマご乱心。宇宙戦艦じゃないヤマトなら『ダラII』にいるけど、やっぱり敵なのでギャフン!



（熊本県　オドマシラン君）
☆No.129掲載の後日談が早くもアフロへ到着! キムの旦那が弟子入りしたことで、韓国チームに安堵の時間が!?



（埼玉県　「肝心な所に凡ミスが…（土下座）大富豪君」）
☆各界から押し寄せる反響の渦。あと、餓狼マンは個体なので複数形ではないのだ!

いきなりクライマックス!



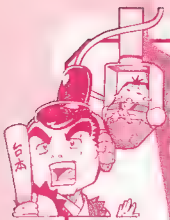
☆見よ、これがかのこさんからの応援コメントに対する餓狼マンだ! 今月は本編掲載ってことで1コマ目だけでカンベン竜!

ラ・餓狼マン自分も大好きです。第八回までやってほしいです。

（佐賀県　むらけん君）

☆とりあえず続くかどうかはノリ次第なので、ゲーセンで遊んでいたりしていればいいと思います!

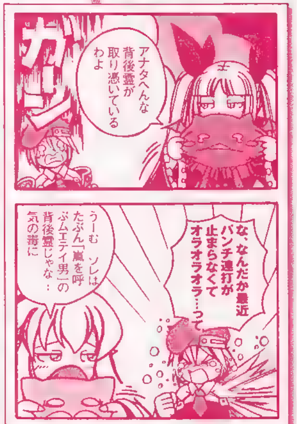
A・Fro回覧板　【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(郵便ハガキの比率)が基本! ○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。



創作会話! アフレコ共和国

イメージキャラクター作／宮城県　はなやか涼子君

お題のマンガにセリフを入れようという当コーナー。今回皆様に考えていただいたのは、御影進行者からのお題マンガです。



（栃木県　@kira君）
☆恐ろしいこっちゃ！　しかし煩悩坊主に憑かれるよりはまだましだったと信じたい。

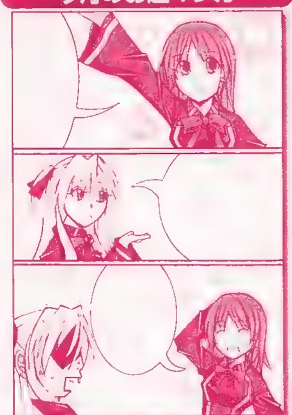


（長野県　LEG君）
☆こ、この説得力。どうやらミルドレッドのようになりたかったっぺれー。しかし共和国内ですら世知辛い世の中なのであった。



（石川県　二代目SB1号君）
☆ユキアネサ発の新着SG（シケギャグ）が世界を凍らせる！　だがそれすらも確率事象のひとつに過ぎないってのかい!?

今月のお題マンガ



（新潟県　佐倉信士君）
☆今月のセリフを入れてもらうお題マンガは佐倉信士君からいただいたこちら。セリフ投稿のほか、お題マンガもお待ちしております！

女体化しないイカ　ブリセル大作戦

男キャラを女性化するのがブリセルで、女キャラを男性化するのが逆ブリ。専門用語なので覚えておくいいだろう。



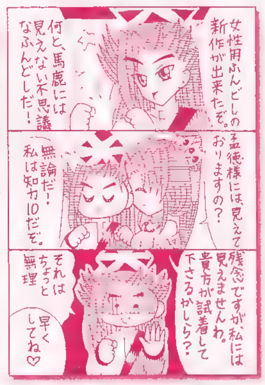
（静岡県　ウォンチュペイベーさん）
☆ブリセらせた上に、ちゆるぺた化ですと―!?　「ピチっ子土俵祭」を復活させちゃえばいいじゃない！



（兵庫県　アルルハイジさん）
☆なるほど、レオンの女体形はレオナなんですなあ。勉強になるなあ、ブリセル大作戦。シメシメ！

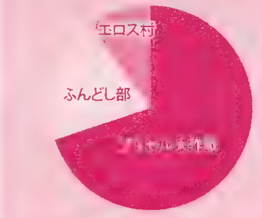
布に願いを　ふんどし部

ふんどしをプッシュしてやまない雑誌がアルカディアではないハズ。



（福岡県　赤松セリさん）
☆ふんどしを描かずしてふんどしを語る。たった今、また一歩どしふん部があさっての方向へと進化を果たしました。

今月の! リビドーグラフ



先月と比べて、エロス村とブリセルの投稿量がほぼ逆転！　一般人の知りえぬどこかの地下で密約などが交わせれているのだろうか……？　ふんどし投稿はちょっと増えました。

MM 無理相 無解決 ウーボ

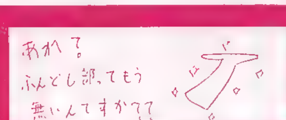
正月休みに帰省した際、地元のゲーセンに入っていた『戦斧　デスアダーの復讐』を遊びすぎて現在禁断症状が出るも、どこにも置かれていないので成す術なし夫。

新年をアンケートはがき記入中に迎えました。今年で3回目（笑）。

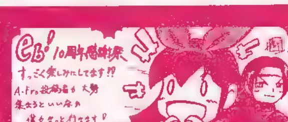
（神奈川県　トリガさん）
[illegible]

No.129の「俺ゲー」で、「Gタラ」で初投稿と書かれていたのでメスト引っ張り出して調べてみました。P.N.ちくわミサイルさんがちくわさんですか？――なるほど。

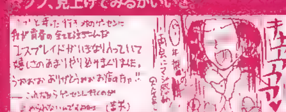
（大阪府　作左君）
☆本人に確認をしてみたところ間違いないようで、[illegible]だったんですねぇ。よろしや！



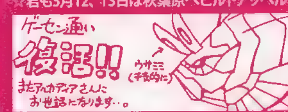
↑**（静岡県　アワ君）**
☆フフ、見上げてみるがいいさ。



↑**（愛知県　御影進行君）**
☆君も3月12、13日は秋葉原へヒルドアッヘル！



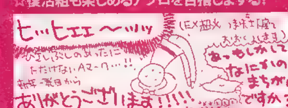
↑**（千葉県　もうエスプしか見えない@おまめさん）**
☆『地獄めぐり』のマップ感覚でゲーセンめぐり！



↑**（東京都　しばまるさん）**
☆復活組も楽しめるアフロを目指しまする！



↑**（群馬県　NAGA君）**
☆[illegible]



↑**（福岡県　あじさばコさん）**
☆土下座コマンドでヨガポート[illegible]

Shake The アフロヅ

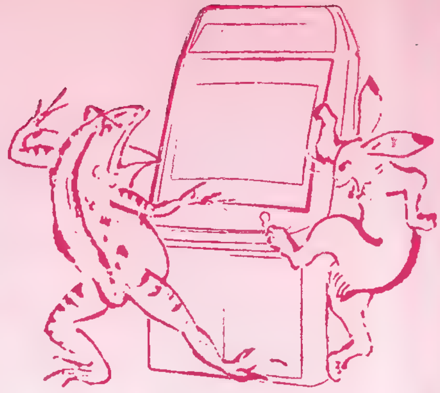
ちくわ　とうとう10周年企画も掲載となったわけだが。
げっつ☆　長かったですねぇシミジミ。
ケソ　ペラペラリ（アルカデ読みS.E.）。先々月号の告知で、3月末号で掲載とかちくわ君が書いちゃってるけど。
ちくわ　すまなんだーッ!!（音速土下座）
げっつ☆　あはは一、うっかりごんべえのヒゲそ～り～。
ケソ　ゲツリ先生も先月号で3月末って書いてるけど。
げっつ☆　すまなんだーッ!!（真尾まお土下座）
ちくわ　しかし投稿量大入り袋で結果的に好きキャラ投票が来月になってしまったのは読み通りといえよう。
ケソ　一件落着。さあ帰ろう!
編集ヤエ　コラコラ！　さりげなくデコゲー風味に言っても、10周年企画をまとめるまでは帰しませんZE！
アフロヅ　みじめ。（枯れ葉がひらり）

A·Fro回覧板　次回の締め切りは**3月16日（木）必着!**　募要項は82ページ～83ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

STG業界の重鎮サンダーライガー、さらに大型筐体を語る

トライアングル・サービス藤野社長PRESENTS

知った気になれるゲーム講座 業務用



今回の講座も、引き続き大型筐体ゲームを題材にしたお話。「一目で遊び方が分かる＝だれでも楽しめるゲーム」、「ここでしか体験できない遊び」という点でゲームセンターに存在する必然性を常に伴っていた大型筐体ゲーム。今回はレースゲーム以外の分野を題材に、ほかにどのような例があるかを掘り起こしていく。その過程で今の時代にこそ望まれる遊びが見えてくる……。

連載第11回 シンプルゲームラブ。

ゲームセンターのゲームはスペシャルでなければならない（後編）

前回は筐体物レースゲームの進化を取り上げましたが、今回はその続きを。

瞬間的に遊び方がイメージできるスペシャルなゲーム

●ガンゲーム

大型筐体でしか楽しめないゲームの代表格として『バーチャコップ』（1994／セガ）のようなガンゲームがあります。ブラウン管のTVが少なくなり液晶モニターが普及した現在の家庭用のゲーム機環境では素早く画面の位置を狙えるガンコントローラは無く、パッと狙って素早く撃つ気持ち良さを味わえるゲームが遊べるのはやはりゲームセンターならでは。筐体にガンが置いてあれば、それがどんなゲームなのか説明いらずという点も重要です。

●パンチングマシーン

的をたたいてその威力を競うゲーム。ここでは一例として『ソニックブラストマン』（1990／タイトー）を。これは地球の平和を守るため「暴走トレーラー」や「隕石」を殴って止めるゲーム。3回殴って目標のパンチ力を超えられればステージクリア。身近なところから地球を守るシチュエーションへ変化してゆくバカバカしさに突っ込みながら友達と遊ぶのが楽しい。

●モグラたたき

複数の穴からランダムに出てくるモグラをハンマーでたたくゲーム。遊ぶとだれもが必死になってしまう不思議な魅力がモグラ穴からあふれているゲーム。仲間のだれかがやり始めると自分もプレイしたくなってしまう。

●腕相撲ゲーム

文字通り、「腕相撲」の勝負をするゲーム。小学生のころ初めて見た時のインパクトはハンパ無かったです。右手だけじゃ勝てないから両手を使ったり、近くに居る子供の全員の手で「横綱」に挑んでみたり。とにかく楽しかった。強さのレベルを単なる“負荷30Kg”といった「数値」でなく“十両”・“小結”といった相撲の番付で表し、中央にこちらを見つめ思わず握り返してしまう具合に手を差し出している関取のデザイン。元祖にしてすべて完成している最高の腕相撲マシン。

●握力ゲーム

近年、この手のゲームがとんと減って来たなと思ったところに出現したのが、下で紹介する「握力測定」ゲーム。遊んだ人の年齢に対応した平均握力との比較ができるだけなのですが、仲間で酒飲んだ帰りに見つけたら盛り上がれること間違いない。こういうのはだれか一人がはじめると気になってしまうんですよね。

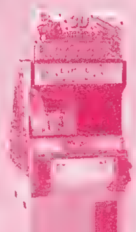
これら挙げてきたような多種多彩なゲームがあることによって多くの人の欲求に応えらるのがゲームセンターの良いところですが、なかなかそうもいきません。

格闘ゲームブームのころから続く「よりいっそうの競争意識を目指し、同じ人に何度も遊んでもらおう」といった方向性で作られたゲームが台頭し先鋭化した結果、内容は複雑に、筐体はより大きくなり必然的に値段も高騰しました。一千万円クラスのゲーム機ははたして何回遊んでもらえば元が取れるのでしょうか？　それよりも、このような巨大・高額・複雑な大型ゲーム機を設置する事により面積当たりのゲームの種類が減ってしまったことの方が問題です。仮に大型ゲームが大人気で利益が上がったとしてもそのゲームが古くなり、そのゲームの続編もまた価格も高くなり、「見たことも無い新作」という刺激が無くなった新作は元のゲームのファンがプレイする可能性は高いでしょうが、ルールは複雑になりプレイ料金も高いとなると初心者のハードルは高くなりプレイヤー層の拡大は難しくなるでしょう。いつのまにか「お客さんを選んでしまう」状況になってしまいます。それは大型筐体のゲームだけではなく、格闘ゲームや当社が作っているようなシューティングゲームも同じ問題を抱えています。

かつてゲームはジャンル分けされておらず、どんなゲームも等しく分け隔てなく遊んでいました。そういった状況に戻るとは思えません。ゲームはすでに新鮮味の無い当たり前な存在ですから。現在の環境に合った新しいスタイルを模索していくほかありません。

やはりゲームセンターはスペシャルなゲームがたくさんあってこそだと強く思います。当社のような規模の小さい会社ではなかなか状況を一変してしまうほどの効果的な解決策を実行するのは困難ですが、アイデアというテコを効かせて大きなモノも動かそうじゃないかと考えています。現在作っている当社のゲームがそうなる事を期待しつつ。

ガンゲームの例



『バーチャコップ』（1994／セガ）。敵キャラは撃たれた場所によっては高速にくるくるスピンして吹っ飛ぶ。その様が気持ち良い。

パンチングマシーンの例



シリーズ最新作『ソニック ブラスト ヒーローズ』（2011／タイトー）。見りゃ ア、ワカル。やりゃ ア、オモロイ。『NO考ゲーム』シリーズのゲーム機。細かい事考えずにみんなで楽しくなれるゲームを送り出そうという素晴らしい試み。

モグラたたきの例



『モグラ退治』（1975／トーゴ）。元祖的存在のモグラたたきゲーム。同社や他社からさまざまな派生作も登場。

腕相撲ゲームの例



『腕相撲』（1979／トーゴ）たくさんお金を入れてもわざと負けてくれたりはしない、八百長無しでガチンコなゲーム機です。

※筐体のイメージイラスト

握力ゲームの例



『ザ・握力』（2008／アールエス）。余計なルールは不要。操作はグリップを握るだけ！　という単純明快なもの。「競う」、「比べる」という楽しみは十分ゲームとしての条件が成り立っている。

イラスト：ワンカップP

次回予告　次回はゲームと「数値」をテーマに藤野社長が語ります。腕相撲ゲームの紹介でも触れた、数値の表現方法について考察。ゲームでは「単なる数字」をいかに表現して楽しさや分かりやすさにつなげているか？　格闘ゲームでは当たり前の体力ゲージはそもそもどのゲームから始まったか？……などの話題でお送りする予定です。乞うご期待！（編集部）

ウメハラコラム

今回も、仲間のゲストが登場。前号の「スパIV AE」でウメハラ、ときどと対談したマゴだ。中級者と上級者の間に横たわる、見えない境界線。その正体はいったい何?



●今月の質問●

上級者と中級者の明確な違いって?

(質問者みつてるさん)

ウメハラ

モリカワ

知識や技術はあるつもり。ゲーセンでの戦績もまずまず。だけど、大会ではいつも一回戦敗退。自分はうまいつもりでも、やっぱり自分は万年中級者……。そのとき感じる上級者との隔たり。

ウメハラとマゴが語る 若い格ゲープレイヤーの傾向

ウ:今回もゲスト呼んじゃいました。

マ:マゴです。よろしくー。

モ:初めて会ったときはただのモンキーだったが、お前も出世したな。俺に感謝しろよ。

マ:そうですね(笑)。ありがとうございます、モリカワ先生。

モ:格ゲーにおける物の考え方をコイツに教えたのは僕なんですよ。いやー、このモンキーを人間にするのは大変だった。

ウ:なるほど師匠ってわけね。それじゃあ今回の質問いきますか。

モ:はい。今回の質問はこちらです。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

【質問】

上級者(トッププレイヤー)と中級者の明確な違いってなんですか? また中級者から上級者になるために一皮むけるにはどうしたらいいですか?

(神奈川県　みつてるさん)

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

ウ:似たような内容やってるよなー(笑)。まあ、このコラムも一年以上やってるし、しょうがないか。

モ:それじゃまず、マコはどう思う?

マ:一つ言えるのは「目標が低い」ってことじゃん? 目標が高ければ、努力するし自分でいろいろ考えると思うんだよね。皆、口では「勝ちたい」って言ってるけど、実際は そんなに勝ちたいわけじゃないんじゃない?

モ:それはあるだろうね。特に最近の若いプレイヤーは本当にあきらめるのが早いなーって思うよ。10連敗しようもんなら即、降参でしょ。いや、お前格ゲーはそこからだろ!……って言いたくなる。まあ対戦に対するスタンスというのは人それぞれだから、仕方ないのは分かっていてもね。

ウ:最近の若いプレイヤーは見返りがない物への努力を極端に嫌うよね。自分にはセンスが無いとか、頑張っても意味ないとかね。昔のプレイヤーは勝ち負け以前に、好きだから頑張るって人が多かった。

マ:でも、負け過ぎも良くないと思うんだよね。負けを怖がらないのは大事だけど10連敗20連敗するのが当たり前になっちゃうとマグレでもいいから一回勝てればいいやっていう思考になっちゃう。ここが格ゲーの難しいところだよね。一人用のゲームならがむしゃらにやっても自然とうまくなっていく。でも、格ゲーは頭を使わないと成長が止まってしまうからね。

ウ:そうだね。やる気の問題だけとも言いきれない。格ゲーのセンスとは別に、自分で考えるのが苦手な人もいるからね。本気で勝ちたいって思っても、何をしていいかわからない人はたくさんいるんだよね。

マ:そう。だから俺は格ゲーに関する質問をされたときは考え方を教えるようにしてる。

ウ:お前、人に教えるの好きだもんな(笑)。

モ:確かにその教え方のほうが親切だよね。答えだけを聞いちゃうと本人がいつまでたっても成長しない。自分で答えを出す力が身につかない。

マ:う~ん、でも、最近本当に伝わってるのか不安になる事が多いんだけどね(笑)。

ウ:9割がた伝わってないだろうな(笑)。

マ:あっ、やっぱり(笑)。

ウ:俺も昔は人に聞かれたときは考え方を教えてた。でも、皆、そんなの求めてないって気付いてからは『答え』だけ教えちゃう。あの技どうするの? って聞かれたら、一言「中足」って答えたり。

モ:いくらなんでも簡潔すぎませんか? (笑)。

ウ:そう思うでしょ? でもね、考え方を教わるのって、人によってはプライドに障る場合があるんだよ。知識を聞くのは恥ずかしくないけど、考え方まで教わると馬鹿にされてるみたいじゃん。まあ、本気で勝ちたきゃそんなプライド捨てるんだけどね。

マ:なるほど。あと、上級者と中級者の違いに「自分の反応速度を認識してる」ってのがあると思うんだけど。

モ:あー、それもあるよね。自分の反応がおよそ何フレームかを知っているだけでも、自分にとってベストな意識配分を考えるのに役立つし、個々の技への対処方法が整理できたりするからね。

マ:そう。あとは、何かの技を意識するとほかの技への対応が遅れるっていう事を認識してない人が多いよね。例えば、C.ヴァイパーのバーニングキックを昇龍拳で返せる反応があるからといって、それを狙うのってナンセンスじゃん。ミスしたら大ダメージだし、意識の大半をバーニングキックへの反応に使うんだから結果として弱くなっちゃうよね。

ウ:そのあたりは反応というより大局感の問題だね。バーニングキックを昇龍拳で返せたら勝ちっていうなら、狙う価値はあるからね。

モ:リスクリターンをちゃんと考えている人も少ないよね。

ウ:目に見えてうまい下手がわかるっていう意味では、今、モリカワさんが言った事が上級者と中級者の一番の違いかもしれないね。

マ:でも、リスクリターンが見合うかどうかの判断って難しくない? 特に無敵技を出すかどうかっていう判断とか。実際、俺への質問で「バナし(※)、はアリなんですか?」っていうのはすごく多いし。(※注:「ぶっ放し」の意。先読みでリスクの大きい技を出すこと。主に、確定ではない場面で無敵技を出していくことを指す場合が多い)

ウ:あー、気にする人多そうだねー(笑)。

モ:その場面での直接的な体力のやり取りだけで見ると、リスクリターンが見合わなくても、ゲージとの絡みとか、1試合全体で見ると話が変わってくることもあるしなー。確かに難しい。んで? 何て答えてるの?

マ:アリですよって。大きくアリですよって答えてる。ただ、何でもかんでもバナしで解決するのは駄目ですよとも言う。バナし以外の選択をいろいろ考えた結果バナすしかないって判断するのはしょうがないけど、それに頼るとそこで攻略が止まっちゃうからね。

ウメハラ公式サイト
Daigo Umehara official Site
http://www.daigothebeast.com/

ウ：確かに、自分自身である行動を制限するのって大事だよね。なかなかうまくならない人は安易な選択に頼ってるせいかもしれないね。俺も昔『ストⅡ』でパナしと前ジャンプを封印してから急激に上達したからね。

マ：昔、『ストⅡ』ってハメや待ちが良くないって風潮があったけど、だからこそあんなに立ち回りが洗練されたんじゃないかって最近思う。投げを使っちゃうとそれだけで終わっちゃうからね。

モ：なるほど、確かに！　モンキーのくせに良いこと言ったなー。

マ：大先生に褒めてもらって光栄です（笑）

良キャラの基準の一つ「個性」があること

モ：では、ゲストのマゴはここまでということで、ありがとうございました。今月はまだ質問があります。

ウ：はい。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

【質問】

ウメハラさんの考える「良キャラ」の基準をお聞かせください。

（宮城県　大さん）

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

モ：リュウっていうキャラはガードを崩しづらくて、じりじりした展開が多いけど、アーケード番『スパⅣ AE』になって崩しの強いキャラが目立ってるよね。ゲームの展開が早くなって個人的には面白くなったんじゃないかと思うな。ユンも崩す側のキャラだけど使っててどう？面白い？

ウ：キャラ自体は動かしてて楽しいよ。やること多いしね。良キャラの基準ってのは考えた事ないけど、強いて言うなら「個性」があるってことかな？　そういう意味ではユンは気にい入ってる。でも、格ゲーやってて一番楽しいときって「六割くらい勝てる相手と対戦するとき」だと思うのね。リュウは極端な有利不利がつく組み合わせが少なかったから、五分や少し不利くらいの組み合わせを六割勝つ、ってところまでもっていくのが楽しかった。それに比べてユンは、有利な組み合わせが多いから頑張らなくても六割以上勝てちゃう。七割、八割勝ててしまう相手との対戦って退屈でしょ？　だから、リュウほどのやりがいは感じてないよ。

モ：なるほど。確かに対戦は勝ち過ぎても負け過ぎてもつまんないもんね。ちなみに『スパⅣ AE』になって目立ってるプレイヤーっているの？

ウ：どうだろうなー。みんなユンヤン（※）になっちまったからな（笑）。ユンヤン使ってる人も、ユンヤンに勝てない人も目立たないからね。（※注：ユンとヤンを合わせてそう呼ぶ）

モ：ユンヤンが強すぎるって事？

ウ：いや、それほど圧倒的ではないんだけど、とにかく簡単。そのくせ相手の対処は難しい。ある程度の対応能力が無い人は対戦にならないんだよね。

モ：ふーん。でも、キャラの性能を良くして体力で調整するのって良い発想だと思うんだけどなー。

ウ：俺もそう思うよ。まあ、もう少し時間かたたないとユンヤンに勝つのは難しいだろうね。

単純な駆け引き＝じゃんけんが嫌い その理由は……

モ：次の質問はこれです。これは個人的にも聞いてみたい。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

【質問】

現在、ウメハラさんが技術的あるいは精神的に欠けていると思う部分は何ですか？

（大阪府　K.O.さん）

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

ウ：基本的に課題は常にあるよ。でも、課題を認識しちゃえばそれを克服するのは時間の問題だからね。だから、明確に弱点といえる事は無いつもり。

モ：悪い癖とかもない？

ウ：そうねー、じゃんけんが嫌いっていうのは弱点かもしれないな。

モ：それはゲームの中で発生する単純な駆け引きって事だよね？

ウ：そう。不得意ではないんだけど嫌い。単純な駆け引きを長時間続けていると、思考が停止しちゃうんだよね。楽しむっていうのは大事な才能だから単純な駆け引きを楽しめないのは弱点といえるかもしれない。

モ：それ分かるな。俺も単純な駆け引きが続くと飽きちゃう。でも、単純な駆け引きって実力差を埋めるものだから上級者がそれを嫌うのは当然なんじゃない？

ウ：まあね。確かにじゃんけん好きに強者はいない（笑）。でも、じゃんけんをし続けるのが最善の戦法であるゲームやキャラもいるかもしれないでしょ？　そういうゲームをやったときには弱点になっちゃうかもね。

モ：なるほどね。ウメハラが単純な駆け引きを嫌う理由って昔のゲームを知ってるからじゃない？　『ストⅡ』や『ヴァンパイアハンター』はラッシュをかけるまでは大変だけど、一度ラッシュが始まるとすごいリターンがあったゲームじゃん。同じ単純な駆け引きでも過程がちゃんとあるから読める事も多い。それに比べると最近のゲームはラッシュに行くまでは簡単だけどラッシュ自体は弱いっていうゲーム性のものが多いよね。

ウ：そうね。立ち回りが大事なゲームの方が好きだね。というより、格ゲーは飛び道具かガードクラッシュがない限り単純な駆け引きの連続になってしまうんだけどね。

モ：そうなんだよね。もっとそういうこと言ってください（笑）。ガードを崩して体力を奪うということが、投げるとか、そもそも見えなくてガードが困難というところだけじゃなく、画面の広さとか時間にもっと意味をもたせるにはそれしかないよね。

ウ：そうね。まあ今回はこんな感じかな。

モ：はい。ありがとうございました。

今月のウメハラ

ウメハラは引き続き国内で充電中。とはいうものの、現在『スパⅣ AE』ではBPランキングは堂々の全国1位。ガンガン闘いまくっているのだ。なお、今回のゲストのマゴは全国2位。この二人が2月中旬現在、3位以下を大きく引き離している。二人がどこまで戦績を伸ばすのか、今後楽しみだ。

強くなりたいキミからのウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」でメインの質問が採用された読者には、ウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、MadCatz社提供のプレゼントがあるぞ！　コーナー冒頭のメイン質問採用者に同社製レバー "FightStick Tournament Edition" を。また、簡単なQ&Aやその他の投稿採用者には、MadCatzのグッズをもれなく進呈！　悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージを待っている。どしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

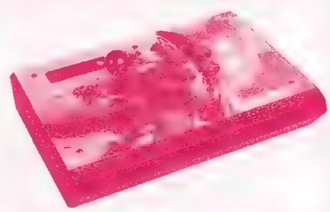
■巻末のアンケートハガキの場合
自由欄にお書きください。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・レバーの希望機種（PS3かXbox 360）を明記の上、お送りください。

ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S Wihte
SUPER STREET FIGHTERIV version for PlayStation®3



ARCADE FIGHTSTICK™ TOURNAMENT EDITION S BLACK
SUPER STREET FIGHTERIV version for Xbox 360®



※採用者プレゼントは写真とカラー、モデルが異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

MADCATZ®

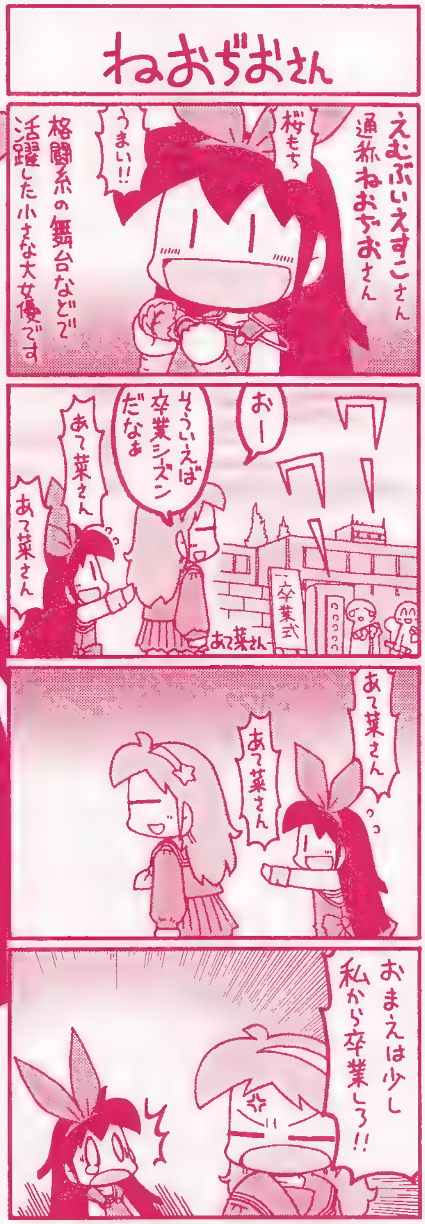
まさかの20%ボリューム増量中!(当社比)

某業界擬人まんが

えすえぬ家の人々







[桜もちうまい!]
ねおぢおさんが好きなのはシュークリームだけじゃないぞ!

[卒業]
「卒業・グラデュエーション」と聞いてピンとくるのはちょっと古いフリークさんかも。

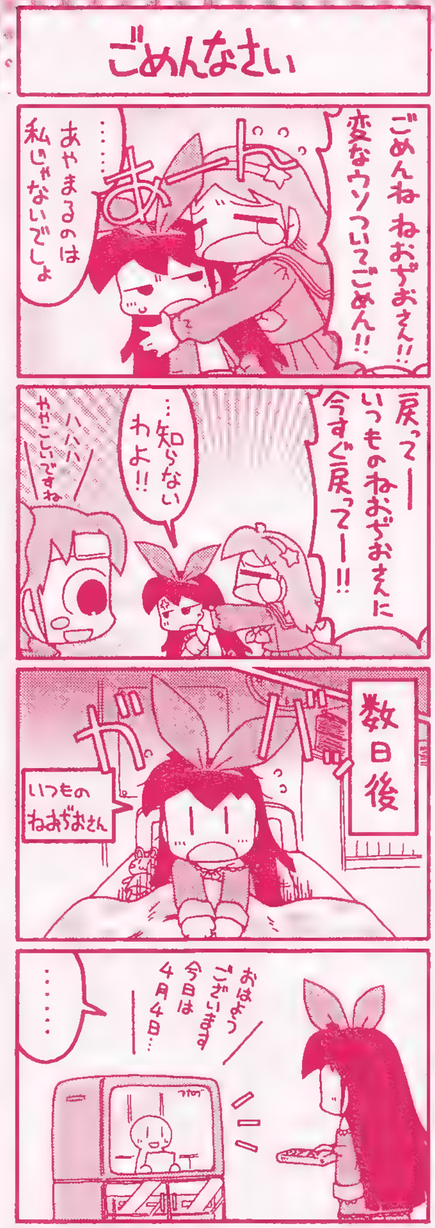
[ウソついてみよう]
ちょっぴり早いエイプリルフールかも。

[拍子抜け]
もしベルトアクションなカプコンの2面ボスが弱かったら、よくできたアーケードゲーマーはこう思う事であろう。

IKaPlofile

ハイラル平原で産湯をつかい、アリアハンで運命に目覚め、リルガミンで修業を積んだ新感覚へたれ系漫画家。初単行本「PSすりーさん」(マイクロマガジン社刊)シリーズが業界各所にてムーブメント発生中。







[ツンデレの方のねおぢおさん]
ねおぢおさんが不調になるとあらわれるというウワサ。やっぱりウソはつくもんじゃございませんな。

[いつものねおぢおさん]
寝ている間リボンがどうなっていたかに触れてはいけないッ。

[これからもずっと]
あて菜さんとねおぢおさんの仲は永遠なのです。

えすえぬNEWS 新キャラクターが今月も登場……？

今月もやって参りました読者の新キャラコーナー！　今回の彼女は「ぶいさんじゅう」さん！　自慢のフォースやビットを使った、一世を風靡したというアイドル芸は一見の価値あり!?　そしてなぜかは分からないけど、波動砲が得意な石川県出身だとう気がするげん……（石川弁）。ちなみにMVSが流行する以前、お膝元石川県のおもちゃ屋やボーリング場にははにはアイレム筐体が並んでいる事が結構よくあったんだぜ……!!

これからもこの読者参加企画、巻末のA-fro投稿アドレスやアンケートはがきなどからどしどし応募してほしい。もちろん、絵だけでなく文章のみの投稿もお待ちしているぞ！





（愛媛県／煮モノさん）

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡ http://ikapani.blog55.fc2.com/

俺にゲーム

今月の「俺ゲー」は大学の現役講師の「始まりの一作」！　筆者の山口氏は、現在、大学のゲーム&デジタルクリエイターを養成する学科で教鞭を取っている。じつは創刊時の「ゲーメスト」誌（アルカディアの前身となる雑誌）に携わった人物でもあるのだ。後の人生を大きく「曲げた」、思い出のゲームを熱く語るゾ！



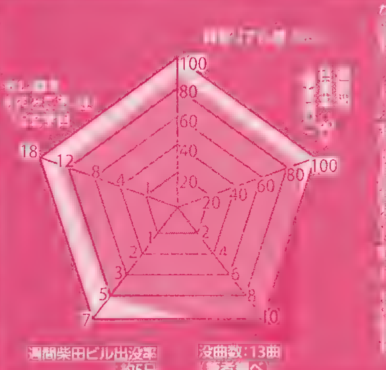
スクランブルフォーメーション

■メーカー：タイトー	■稼働：1986年
■ジャンル：シューティング	■使用基板：オリジナル
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン	■移植版：MSX2、PS2

今月のゲーム野郎

東京工芸大学 芸術学部 ゲーム学科 助教 **山口義英**

ゲームを作る人からゲームを教える……で教えています。



今から見れば論理で古い狙い打ち系STGに過ぎない。評価すべきは、ゲームの表現が日常のリアルに接近した部分……

ゲーマーなら出会わなくてはいけない人生を変えてしまうほどのゲームに……

その人のことをよく知りたいと思ったときに、聞いてみると良い質問がある。それはずばり「人生が曲がってしまったゲームがありますか？」というもの。自分が迷いなくそれに答えるなら、それは今回語る「スクランブルフォーメーション」のほかにはありえない。

コイツに出会ったのは86年の2月だったか、当時足繁く通っていた巣鴨キャロットに顔を出したところ「駅向こうのタイトーでシューティングのロケテストやってたよ」と顔見知りの店員に教えてもらったときだ。すぐさま踵を返して店を出た記憶がある。といっても当時の状況や環境からすると、ロケテスト自体はそれほど珍しいものではなく、直前にも「ハレーズコメット」のロケテストをその店で目撃していたので、見る前からの期待や興奮は無かったと思う。

店に入ってすぐの場所に置かれていたテーブル筐体に入っていたソイツは、無難な見た目の縦シューだった。インストを眺めながら座ってルールを確認。当時は自機に味方が加わって派手な攻撃を楽しむシューティング、例えば「グラディウス」や「テラクレスタ」のようなスタイルに人気があり、それだけで大体どんなゲームなのかは把握できた。

さっそくコインを入れてゲームを始めた途端に衝撃。画面の中の空間は、紛うかたなき、今自分が生活している東京の上空だった。目の前に現れたのは日本人ならだれでも知ってるであろう国会議事堂。そこから赤い自機が発進しただけで、このゲームが何をさせたいのかが伝わる。立て続けに現れたち密な赤坂や水道橋といった実在の景色が、グイグイと現実を感じさせることに驚かされた。

いつのまにか次はどんな実在の場所が現れるのか期待して、先が見たくなるゲームに引き込まれていく。しかし画面外から敵に囲まれる集中弾攻撃で立て続けにミスになってゲームオーバー。気がつけば、BGMのストリングスの悲しげなフレーズと共に、本物の東京で戦うかのようなシューティングゲームは、深く脳裏に刻み込まれていたのである。

もちろんこの時点では、このゲームで人生が大きく曲がってしまうなどとは、1ドットも予想してはいなかった。

目の前に現れた実在の景色 いつしかグイグイ引き寄せられた

余話：創刊当時のゲーメスト編集部

編集部といっても、年期の入った裏路地の小さなビルで、扉を開けて薄暗い階段を上がった左手の二つの部屋。手前の部屋は会社の事務室で、奥の部屋がゲーメスト編集部だった。

といっても古臭い木の机が置いてあるだけの作業部屋。物置部屋といってもいい状態。ゲームと呼べるものは部屋の隅にファミコンが1台あるだけで、当然筐体とかパソコン的なものは一切無し。環境的にアーケードゲーム専門誌らしさなど、どこにもない場所だけの存在でしかなかった。あの部屋で原稿を書くこと自体珍しい、そんな記憶がある。

でもそこには、熱意だけは、勢いだけは、いつ行ってもあふれていたように思う。自分たちが素人でも、会社に雑誌制作の経験が乏しくても、そんな細かいことなどどうでもよかった。大好きなアーケードゲームを世に知らしめたい……という願いだけで十分だった。

ゲームが好きな連中が、一緒につながるためのメディアとなる雑誌を創り、アーケードゲームを盛り上げていく。そんな壮大な、当時おそらくは無謀だった願いを抱いて、世の中に飛び出したことは、結果的には良かったと思う。あの雑誌から生まれた人たちが、少なからず今のゲームという領域を支えていると思うからだ。大したことはしていないが、自分もその一員であったことは、決して忘れることはないだろう。

結局自分は、いろいろとあって1年たらずで辞めてしまったのだが、当時から今でも気になっていることが一つだけある。編集部への階段を上がった2階の廊下の突き当たりにあった、人が出入りしていることを見たことのない不思議な会社の正体だ。あの会社の謎だけは、いつかぜひ、自分の脳内のゲーム史に書き加えておきたいと思っているので、だれか真相を知っていたら、こっそりでいいので教えてください(笑)。

上記チャートの注釈：……要な仕込みか、書き始める前に黙々と線を引いていたあの時間は、有用だったことにしておきたい……。

を語らせろ!!

世の中に生まれ出たゲームから消えた 失われている「何か」を思い知らされた

そしてそのキッカケが近づいてくる。1986年春に創刊を目指していたアーケードゲーム専門誌である「ゲーメスト」のライターに誘われたのである。

単なるプレイヤーから抜け出したくてしかたがなかった自分が、創刊前とはいえ商業誌の誘いに飛びついたのは言うまでもない。創刊号の仕事は、新組織が生まれて初めて開催される第1回AOUショー。取材担当のメーカーはタイトー、そのままロケテストで見たことのある「スクランブルフォーメーション」の紹介記事を喜んで引き受けることになった。

そこからは無我夢中。タイトー本社を取材で訪問して喜ぶ反面、創刊号ゆえの前例の無い状態で原稿を書かねばならない。入稿から記本まですべてが新しい体験だった。それこそ夢中過ぎて細かいことなど思い出せないほど。はっきりしていることは、この記事が初めての商業誌原稿であり、それによって自分がプロになれた明確な実感を持てたこと。どんな方向に向かったかはともかく、確信して「大きく曲がった」と言えるものだったのだ。

そして肩の荷が降りてしばらくたったあと、出回り出した「スクランブルフォーメーション」に再会した。さっそくコインを入れてゲームを始めた途端に再び衝撃。BGMが聞いたことのない別モノに変わってしまっていたからだ。無事に発売されたのに、ロケテストやショーのときに印象が深かったBGMが失われたことは単純に口惜しかった。それと同時に、ゲームの発売前にしか触れることのできない「何か」が存在することを強く思い知らされた。

でもそれを逆に言えば、失われてしまうモノも含めて追いかけていければ、より広く深くゲームを識ることができるということ。そこに気付かされたことで、自分のゲームに対する意識は、そのときからさらに変化したように思う。ロケテストに加えて、都内の各店を放浪するようになるのは、それからしばらく後のことだ。

あれから気が付けば25年、ひたすらゲームのことを知りたくて制作者もやったし、今は人を導く立場にもなった。そうしたすべての転機は、このとき「スクランブルフォーメーション」で人生が曲がったから……そう確信している。

ゲームが人生の転機になることを 身をもって体験した一作

ゲーム紹介

東京上空編隊戦闘遊戯 ※TOKIOは海外版タイトル

スクランブルフォーメーション／TOKIO

このゲームの一番の特徴は、システムやゲーム性ではなく、間違いなく背景。当時のゲーム背景の多くは、それほど多くない汎用性のあるパーツを、組み合わせの工夫によってバリエーションを確保していた。その常識に対し、写実的な1枚絵を印象的に配置した表現は斬新だった。現実が忠実に切り取られてゲーム画面の中に取り込まれている景色は、当時では破格のインパクトだった。今思えば、各種の演出を前面に出してくる（タイトー）STGの「はしり」として記憶してもいい作品だ。

一方でシステムやゲーム性は、当時としてもシンプル。赤い敵を射って味方機を回収し、自機の周囲に従える。味方機の三つのフォーメーション（攻撃スタイル）をボタンで任意に切り替えながら戦う。これが基本ゲームシステムだ。フォーメーションは、地上と空中の攻撃の組み合わせで、どれもが一長一短。プレイヤーに、その場その場の[illegible]に対し、フォーメーションの選択を含めた判断と対応を求めていくゲーム性だ。

敵配置のマップ攻略性はかなり弱く、空中物などは単純な軌道で種類も少ない。ときどき大型空中戦艦も登場するが、毎回同じで瞬殺可能という情けなさ。唯一厄介なのは、画面外の全方位から中心に迫ってくる集中弾だが、これも抜け方と出現場面を覚えれば対処が可能な代物だ。

フォーメーションの味方機は、画面上には最大4機。ただし余分に回収した数は、どんどんストックされていく。小型機を回収していくペースが、敵弾によって味方を失うペースを上回ることが攻撃力維持につながり、攻略の秘訣となる。緊急回避として小型機をボム的に射出する特殊攻撃も、ストックが潤沢ならば、いざというときに惜しまず使える。

メリハリが比較的少ないゲーム展開の中、ひと通りの対応を身につけて、味方機が徐々に増えていくプレイを目指したい。そうなれば、じっくりと背景を眺めながら楽しめる境地に辿りつけるはずだ。



[illegible]実風景もアリ）。当時はアーケードだから表[illegible]

ゲーメスト創刊号 記事の裏話

モノ書きとして学んだポリシー

初原稿の思い出

ゲーメスト創刊号
（1986年／創刊5月号）



初めて原稿を書いたときの悪戦苦闘ぶりは、今でもときどき思い出すことがある。当時は雑誌に乗っているゲームの記事が面白くなかったり、出来が悪いと感じるのは、書き手のゲームに対する情熱の問題だと本気で思っていた。ゲームが本当に好きならば、ゲームをきちんと知っているならば、その気持ちに従うだけで、原稿なんてものはすんなり書けるものだと思い込んでいたのだ。

でも現実は違っていた。創刊号ということで、何の手本も見本も無い状況がつらかったわけではない。「スクランブルフォーメーション」というゲームにロケテストのときから触れていて、ショーの間に幾度となくプレイし、開発者に質問し、そして何を伝えるかキーワードを整理した。そこまでしても、目の前にはバラバラな文章が並んでいくだけで、いつまでも読み物になってはくれなかった。指定された枚数を、ただ文字で埋め立てただけのものを前に、どうしてダメなのか悩んでいた。その確か1時間程度の短い時間、ゲームとは？　原稿とは？……という課題と間違いなく真剣に向き合っていた。

その答えは単純なことだった。気が付いたのは「読者」の存在。

自分が書いた記事は、読者のために書かれるもの。読者として自分が読みたいもの、読み手がそう書いてあってほしいと願う記事を書かなければいけない。そう解釈し、最初からすべて原稿を書き直した。それがゲーメスト創刊号での「スクランブルフォーメーション」の記事だ。

今から振り返れば、そのようなことはモノ書きにとっては基礎の基礎である。苦労して書いた記事も、改めて読み返す勇気も出ないくらい稚拙な代物。それでも「読み手のために書く」というポリシーを学べたのはとても大きな経験だった。今でもこうして原稿を書くことができるのも、あのときの葛藤の結果であり、「スクランブルフォーメーション」のおかげなのだなぁ……そんな風に思うことにしているのである。



海の王様 猛者通信

ナイロン23号・ウインターゲームス2011

〜雪の魔王編〜

チュニジア、エジプトの次は日本だぜ！　と意気込むダップセだが、俺たちこそがミッドナイトレジスタン・フー・ルーとなにやらわけの分からない悪魔合体をしてしまった今日このごろである。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

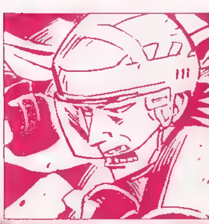
登場人物みたいな



まさ　かれこれ2カ月にもなるかさなあ。幼少のころはマッキー極太で犬にまゆげを書く輩なぞもおったが、家具は売れてるんでせうか？



ケソ　GYU社長に「猛者の打ち合わせをポストキャットで配信しろオラ」と命じられるも、最先端技術に疎い愚身は二の足踏みまくりんぐ。



タキョス　エンブレの喫煙ルームはいわば簡易集会所になってるわけだが、どうせなら温泉も編集部に常備してくれれば文句ねえって感じなのだ。

FISH ON : 01

カワバンガ！　ココサブ増殖の危機

sweet devil.

〜前回までのあらすじ〜

事務所でオモロ楽しくXbox 360版『むちポ！』に興じていたダップセ一行だったが、トランス脂肪酸過剰摂取によるケツドラムの刑が迫っていたことは神のみぞ落とし。

まさ　ムス。ケソがプッシュしていただけあって、『むちポ！』の曲はなかなかいいさな。なんというかこう、体中のラードが小躍りする感じさね。

ケソ　でしょタモさん！（久々の出川調）

まさ　しかし、ボスの曲でときどき『ケツイ』テイストが見え隠れするのは気のせいかね。おまけに、敵にもエヴァッカニア社謹製のヘリが交じっているような気がするのだが。

ケソ　どこかで世界がつながってるんですかね。

いきなり現れた編集タキョス　つながってねぇから。しかし、今年の冬はえらくさみいな。ホットドリンク常備しておきたいくらいだぜ。

まさ　温暖化というよりもこっそりと核の冬が忍び寄っている感じさな。

ケソ　こうまで寒いと、政府は僕たちに重要な秘密でも隠しいてるんじゃないかと勘ぐりたくなりますよねブルルっ。

タキョス　さみーさみー言っててもは懐は温かくなんねーからよ、今回の猛者のネタはどうするよオイ。

まさ　そうさな……ここは一つ、寒い冬を乗り切るようなホッテストなネタをぶちかましていきたいところだ。

ケソ　するってえと、プレイするだけで身も心も温かくなるようなゲームなぞをピックアッペルするっ、てわけですね！

まさ　と、凡人なら考えそうなところをだな、今回は身も心もフリージンゲルな"冬に遊びたいウインターゲームス（リンクス用ソフトにあらず）"をピックアッポーしていこうと決めた、ナナナナウ！

ケソ　んじゃそれで。

FISH ON : 02

開催！ ねりじん棒　全世界人民大会

Rage your volcano.

タキョス　普通、ここは"冬を凌ぐため、必要以上に温かくなる"ようなゲームを挙げるんじゃねーのかよ。トラックボールを必死に回す、テーカン（テクモ）の『ワールドカップ』とかナムコの自転車ゲー『プロップサイクル』とかさ。

まさ　そこは素人の浅 知恵（16）よ。どうせならとことん寒くなってみようじゃん。氷原オンザパンツ一丁でゲームプレイしちゃって、心胆まっこと寒からしめてこそ、核の冬にも耐性がつくのではないか説。

タキョス　龍属性ならともかく、核の冬への耐性は別に欲しくねえけどよ、とりあえず"冬らしいゲーム"を挙げていけばいいんだろ？　ナムコの『アルペンレーサー』とか。

ケソ　『アルレサ』は曲を聴きたいがために、へっぴり腰でプレイし続けてたっス。もう少しCD出るのが遅かったら、確実に腰を壊して氷原で冷たくなっていたことでしょう。

まさ　ふむ。ビクターのナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスのスタッフに感謝せよ、という按配だな。

タキョス　ナムコは『フェイス・オフ』っつーホッケーゲームも出してなかったか？　アサルトのコンパネで遊ぶ奴さ。

ケソ　一本のスティックで選手一人を動かすという変わったシステムだったス。一人一本レバーを担当すれば、最大四人まで遊べましたよね。

まさ　我は当時高坊だったが、アイスホッケーというスポーツにとんと縁が無かったのでスルーしていたさね。周囲では遊んでる友人もいたが。

タキョス　いまググったらさ、『フェイス・オフ』はwiiのバーチャルコンソールでも出てるらしいぞ。……お、バンナム公式動画もあるじゃん。

ケソ　おお〜懐かしいなコレ。そうそう、チームセレクトの曲とかスゲーいいんですよ。『ロンパーズ』とか『オーダイン』と同系列のテケテケした音でしたね。

タキョス　……チェコのチームが対戦前に『チェコの海岸物語　なんちゃって！』とか言ってアオってんだけどどう思うよ……。

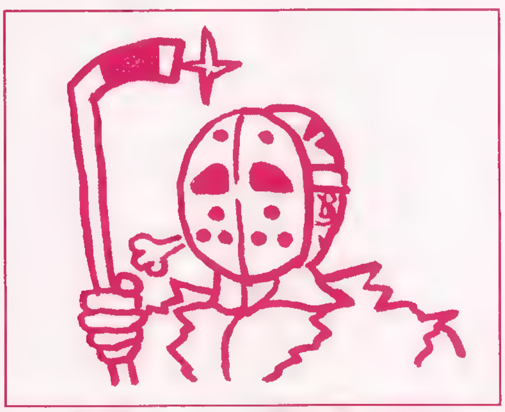
ケソ　プハ寒ッ！

まさ　このクールっぷり、まさにウインタースポーツの王道さね。ときに今、画面に『スプラッターハウス』のリックが出ていなかったか？

タキョス　キーパーだろ。よく見てくださいよ、手にはナタじゃなくてホッケースティック持ってるじゃないっすか。ホッケーマスクかぶってるのは何でもかんでもリックにするのはやめてくださいよ勘弁してくださいよ一人で十分ですよトゥートゥーフォーアンドヌードル。

まさ　そのことから鑑みても、アイスホッケー部のキーパーを務めた奴のあだ名が、すべからく"リソン"とかになっていたんじゃないのか、と心配になるな。

ケソ　それ、サッカー中に顔面ブロックした奴は無条件に"石崎"呼ばわりされるのと同じじゃないですか。



ウインタース（元日ハム）ポーツの代名詞といえばアイスホッケーだが、ダップセ的にはホッケーマスク→謎の洋館→惨劇の夜→『Splatter House』日本語版も発売ギボン、という流れになると覚えておこう。

FISH ON : 03

炸裂シャインボイス　予算削減の罠

Samui Ryu.

タキョス　寒そうなゲームといえば『VS.アイスクライマー』はかなり遊んだな。ファミコンとアーケード、ほぼ同時期にハヤってただろ。

まさ　ファミコン版はPC-88とかにも移植されてたな。

ケソ　そういや『アイスクライマー』って、山の頂上に野菜が置いてあった

じゃないですか。
タキョス　あったな、ナスとかコーンとかボーナスステージに。
ケソ　アレって雪山に自生するわけないっすよね。普通に考えると、だれかがお供えした野菜を、プレイヤーが勝手に取得していたのではないかと予測してみたい。
まさ　ホム。山の神へのお供え物を無断で失敬するとは、かわいい顔をしておきながら、ポポとナナはとんだ悪鬼羅刹じゃわい。まあ、遭難した先遣隊の遺物という線も考えられるがな。
タキョス　考えられねっす。なんで生野菜を持って雪山に登るんだよ。
まさ　いやいや、クライマーにもβカロチンは必要ゆえ、生野菜をかじりながら登山した者たちは多いかもしれんぞ。
ケソ　そういやアーケードじゃないんですけど、『けっきょく南極大冒険』って、あれ夏の話なんですか冬の話なんですか？
タキョス　南極は季節が分かんねえからなあ。吹雪も無いし空も晴れてるし、たぶん夏じゃねえの？
まさ　主人公のペンギンが、夏毛か冬毛かで区別が付くと思うがどうか。
タキョス　付かねえよ！
ケソ　超情弱質問なんですけど、そもそも南極に夏らしい夏ってあるんですかね。熱いと氷が全部溶けちゃうYO!
タキョス　緯度経度から考えても、気温が四季で急激に変化するってことはねえよ。強いていえば、南極の夏は日差しが強くて、終日太陽が沈まない日もあるとか？
ケソ　ふう、夏が来て南極の氷がぜんぶ溶けて、有史以前に封じ込められた悪性生物が暴れ出したらどうしようと思いましたよ。

サムクテシヌゼ！ モセルオススメ冬ゲイム

順位	タイトル
1位	迷宮島
	本文中には一言も出てこなかったが、氷の島を踏破していく冬模様のアクションパズル。
2位	ペンゴ
	アイスキューブで憎っくきクリーチェルどもを圧殺していく、なさけむようのアクション。
3位	熱血高校ドッジボール部
	アイスランドステージは一面氷張りで、転んだら凍傷確実。
4位	アルペンレーサー
	スキーをシミュレートした大型筐体。連続プレイでフトモモがぱんぱんになる。
5位	VS.アイスクライマー
	VS.筐体に入っておりました。二人同時が激オモロ。
6位	スノーブラザーズ
	ダップセも大好きな『お天気ブロス』の前作に当たる作品。
7位	フェイス・オフ
	2本のレバーで操作する『アサルト』コンパネを流用した変わり種ホッケーゲー。
8位	スプラッターハウス
	ホッケーマスクつながりでドサクサにまぎれてランクイン。
9位	ストライダー飛竜
	シベリア面が寒そうだった
10位	クールライダーズ
	タイトルは冷え冷えだが、ゲーム内容はホットなバイク乗りがぶちかます痛快レースゲー。

FISH ON : 04

戦い終わって ～神々の黄昏～

KomidasiKomidasL

まさ　そんなこんなで、この冬を乗り切るために遊んでおきたい冬ゲイムをみっちりとピックアップしておいた。こんだけ遊んでおけば、少々の寒さくらい屁でもねえ。
ケソ　南極基地にゲーセン作るなら、ここにリストアップしたゲームを全部そろえておいていてほしいですよね。
タキョス　無茶言うな。しかし、この号が発売されるころには雪も溶けて、もう春先シーズンなんだよな。
ケソ　完全に春メキアスな前に、冬ゲームで遊んでおくといいんじゃないすかね。
まさ　まあ、今回の要点としては、シャア・アズナブルが例のマスクではなく、ホッケーマスクをかぶって素顔を隠していたら、一年戦争の歴史はまた違うものになっていただろうということだ。“13日の金曜日のシャア”とか呼ばれてたな。
タキョス　なんで冬ゲームじゃなくてホッケーマスクに話題が終始してるんだよ！

～つづく～



金冠編集便り

ペイース（栗井ムネ男風に）！　今回もいろいろとゴタゴタして疲労困はいルなイタキョである。先日の雪でタクシー帰宅を余儀なくされたそれがしだが、この本が出るころには、春の足音も聞こえてきたりこなかったり。すなわち由緒正しきゲーメスト釣り部活動開始の時期であり、ぼちぼちSHO様にも連絡の一つも入れようか、としょうもないテキストを生産しているうちに文字数が埋まってきていい感じであるといえようか。

立体貴族

モセルの敷地でしぶとく生き残る当コーナーですが、今回は2月6日に幕張メッセで開催されたワンダーフェスティバル2011冬から、イケティールアーケード関連作品をご紹介。まさかのイエロービーストも目を引きましたが、『SSFⅣ』のジュリは数体出展されている人気種目でしたとさ。



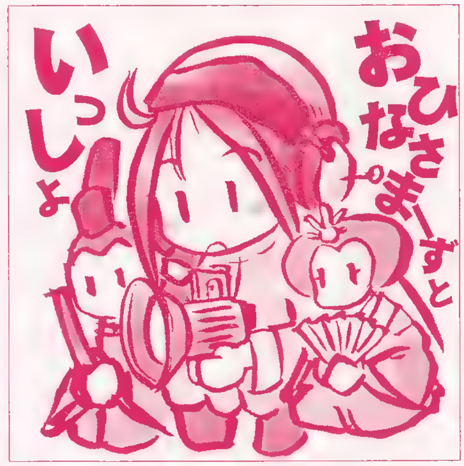
Aイエロービースト（バトルサーキット）／CHEMICAL REACTION　B夏侯月姫（三国大戦シリーズ）／INF　Cジュリ（スーパーストリートファイターⅣ）／投げやり大空寺。※［キャラ名（作品名）／ディーラー名となります］

猛者っ子通信

ジャダップセにやってほしい企画や、やらせたい[illegible]ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたナックルヘッズには、何かダップセからプレゼントがあるので[illegible]
◎あて先
〒102-8431 [illegible]
[illegible]
[illegible]
◎もしくは電子メールにて
mosa2009@arcadiamagazine.com

アーケードサウンド調査団

Text：げっつ☆先生
イラスト：ワンカップP



アーケードゲームに関する音楽情報を、幅広く紹介していく当コーナー。CDアルバムから配信楽曲、そしてライブイベントのお知らせまで、今月も盛りだくさんの内容で最新のゲーム音楽情報をお届けいたします！

今月の「ただいま調査中！」

本日のピピ子団長は、赤色の段差で知り合ったお友達と音探し。日差しの暖かな午後、今日も七つ道具の一つ、集音器を手に春の音を調査するのであった。

新着情報満載！ 今月のアーケードサウンドニュース!!

New! pop'n music Cafe music Espresso（CD）

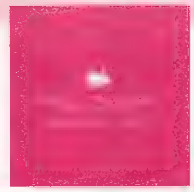


サウンドプロデュースに藤後浩之氏を迎え、『pop'n music』シリーズの楽曲をカフェミュージックにアレンジ。午後のひとときにホットな一枚。

©2011 Konami Digital Entertainment

発売元：コナミデジタルエンタテインメント／発売日：3月3日／2,520円（税込）／仕様：CD1枚　※コナミスタイル限定商品

New! スペースインベーダー インフィニティジーン エヴォリューショナルセオリー／ZUNTATA（CD）



iPhone版からPS3、Xbox 360版まで『スペースインベーダー インフィニティジーン』の全サウンドを収録した決定版！　全キャラクター図鑑やステッカー同梱。

©TAITO CORP.1978,2011

発売元：ソニーミュージックディストリビューション／発売日：3月30日／価格：2,800円（税込）／仕様：CD1枚

New! SEGA SYSTEM 16 COMPLETE SOUND TRACK VOL.2（CD）



セガ・システム16基板のタイトルを集めたサントラの第二段が登場。多数の初音源化タイトルや未発表曲となるFM音源の世界を、高音質収録がクリアに伝える。

©SEGA

発売元：ウェーブマスター／発売中／価格：3,675円（税込）／仕様：CD3枚組

New! アサルト オリジナルサウンドトラック（iTunes）



回転、拡大縮小機能が駆使されたタイトルのサントラ化。音源にも反映された先端技術が、今なお色あせずに落ち着いたフュージョンサウンドを奏でる。

Website → http://namcosounds.com

© NBGI

発売元：バンダイビジュアル／配信中（iTunes Storeでのダウンロード販売）／収録曲数：12曲／価格：単曲150円（税込）・アルバム400円（税込）

New! ジャレコ　レトロゲームミュージックコレクション（CD）

Now printing

名曲そろいのジャレコサウンドをCD化！『アーガス』、『バルトリック』、『P-47』、『PLUS ALPHA』、『E.D.F.』、『P-47 ACES』、『湾岸戦争』、そして日本未発売となる『キメラビースト』を収録。

©1986 1988 1989 1991 1993 1995 JALECO LTD.

発売元：ティームエンタテインメント／発売日：4月27日／価格：3,360円（税込）／仕様：CD2枚組

New! ブレイゾン　サウンドトラック（CD）



女神転生シリーズの増子司氏が作曲を手がけた『ブレイゾン』をアーケード版、SFC版共に収録。FM音源が織り成すスペースバトルを体感しよう。

© Index Corporation　1992

発売元：Sweep Record／発売日：3月23日／価格：2,100円（税込）／仕様：CD1枚

ダライアスバースト アナザークロニクル DBAC ZUNTATAライブ&開発者トークショー METAL MAX3サウンドライブ 3月6日に開催！

来る3月6日（日）、場所は渋谷O-EASTにて、なんと17年ぶりとなるZUNTATA単独ライブの公演が決定したぞ！　当日は「ファミ通.comプレゼンツ　ゲームミュージックダブルLIVE」と冠し、第一部に「メタルマックス3」ライブ、第二部に「ダライアスバーストAC」ライブという2回の公演に分かれている。どちらも見逃せないイベントとなっているが、本誌読者にとっては特に気になるZUNTATAライブの詳細についてここではお伝えしていこう。

こちらのイベントは「ダライアスバーストAC」の開発者たちによるトークショーとZUNTATAライブで構成される予定となっている。ライブでの演奏は「ダライアスバーストAC」を中心に、歴代「ダライアス」の楽曲も予定されているらしいぞ。ボーカルのRemiさんや元ZUNTATAメンバーでもあるキーボードの吉川典裕さんをはじめとした豪華メンバーをゲストに迎える今回のイベント。今からアンコールのために"ズンタ"コールを練習しておこう！

「ZUNTATA ライブ&開発者トークショー」

【開催日時】2011年3月6日（日）
開場17:30／開演18:00（20:00終了予定）
【会場】渋谷O-EAST（東京都渋谷区道玄坂2-14-8 2F）
【料金】入場料：4,500円（税込）
※当日ワンドリンク500円が別途必要。

「METALMAX3 ライブ」

【開催日時】2011年3月6日（日）
開場14:30／開演15:00（16:30終了予定）
【会場】渋谷O-EAST（東京都渋谷区道玄坂2-14-8 2F）
【料金】入場料：4,500円（税込）
※当日ワンドリンク500円が別途必要。

※上記二つのイベントのチケットは別になりますので、購入の際はご注意ください。

[ZUNTATAライブ演奏予定曲]　"組曲 光導-第一曲 鉄の化石 -Live version-"、"組曲 光導-第三曲 稲妻と剣 -Live Version-"、"組曲 光導-第五曲 暴君 -Live Version-"、"Good-bye my earth -Live Version with Remi-"、"The world of spirit -Live Version with Remi-"、"DBAC MIX"、"DARIUS Classics"　and more.

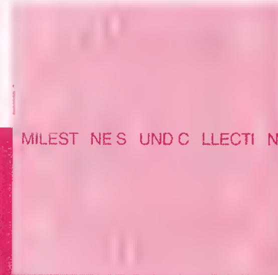


k.h.d.n.プロフィール
株式会社マイルストーンのサウンド部、林康と永田大祐によるユニット。ゲーム業界に入って最初の会社、コンパイルで同期という関係でもある。

マイルストーンが詰め込まれたBOX……
これはもう僕たちの名刺です。

k.h.d.n.インタビュー

マイルストーンのシューティングサウンドを支えるサウンドユニットk.h.d.n.。先日発売されたばかりのCD BOXについてを中心に、お二人の音楽ルーツやキャリアの始まりまでさかのぼってお話をうかがった。



MILESTONE SOUND COLLECTION
4枚組音楽CD＋windows版『ラジルギノア』同梱の豪華BOX。サウンドはquad氏による全曲リマスタリング。エンターブレインの通販サイトebitenでも販売中。
収録作品：カオスフィールド、ラジルギ、カラス、イルマティックエンベロープ、ラギルギノア、ラジルギノア MASSIVE
発売元：マイルストーン／発売日：2月25日／価格：4,800円（税別）／仕様：CD5枚組（CD4枚、CD-ROM1枚）

2011年、クロスオーバーする今の音とコンパイル時代の技

――過去にもマイルストーン作のサントラは多数リリースされていますが、今回、改めてマスタリングを施したとのこと。その意図は？

林　例えば『カオスフィールド』はアルバムが出たのが2004年。当時は音圧がパツパツ（音域の上から下まで強く出ていることの意）の音が流行していました。しかし、時代が変われば音のトレンドも変わる……ということで今回入っているものは今風の落ち着いた音になっています。

永田　オリジナルは、さまざまな音が混じるゲームセンターでいかに聴こえるかを意識したアーケード用の作り。しかし、アルバム音源にするにあたっては静かな場所でも聴きやすくしています。

――時代とともに、ご自身の楽曲の作り方にも変化は出てきていますか？

林　年々、曲の中で使う音の数が減ってきていますね。永田は僕たちが以前勤めていたコンパイル（かつて広島にあったゲーム会社。『ぷよぷよ』、『ザナック』が有名）でサウンドを作っていた時代から音色の切り替えが上手なんですよ。当時は16音しか同時に鳴らないような音源でしたが、音色に合わせて次々とメロディを作る。マイルストーン作では『ラジルギ』は特に永田らしいですね。

永田　先輩から盗んだんだろうね（笑）。

林　技ですね。『カオスフィールド』のころだとまだ使用したトラック数も多いのですが、『ラジルギノア』のころになると8トラック程度でまとめている。結局、音楽は「聴かせたいところ」をハッキリさせることが重要なんでしょうね。

永田　年をとって音の「抜け」が良くなってきたというのもあると思いますよ。

林　ベースラインだけでもメロディになっていたり、ドラムだけでも飽きなかったり。そういった説得力があればトラック数も減るのかなあと。

姉からの影響が大きかったマイルストーンの音楽ルーツ

――音楽体験のルーツを教えていただけますか？

林　父親からYMOを聴かされて電子音楽に興味を持ちました。中学校ぐらいになると姉の影響で洋楽を聴くようになって、ダンスミュージックを耳にしつつも、3音だけで鳴るゲーム音楽に感動したんです。耳にした曲をすべて同じ価値観で聴いていて、それが今の音楽につながっている気がします。それから少したつとグラウンドビートやニュージャックスウィングと呼ばれるジャンルの音楽が出てきて……当時聴いたよね？

永田　うん、めちゃかぶりしてる（笑）。

林　その音数の少なさがとにかく新鮮でした。その後はアンダーグラウンドシーンから盛り上がってきたテクノを聴くようになってきて、その時期にコンパイルに入社しました。だけど、作る音楽は『ぷよぷよ』だとかそっち方面のサウンドばかりで、好み通りの思ったことができないなあという葛藤を持っていました（笑）。

――永田さんのルーツもお聞かせ願えますか。

永田　僕も姉の部屋から聴こえる音楽で洋楽を刷り込まれていったのですが、その一方で「『ツインビー』のドラムの音がすごい！」という興味もありましたよ。僕はドラムを聴きたくて音楽を聴いていたんです。それで、とりあえず洋楽を聴いていればいいのだろう、と（笑）。

――そして、永田さんもコンパイルに入社しますが、その経緯は？

永田　小学生のころにファミリーベーシックで音楽を作っていたんですよ。そのうちに物足りなくなってMSXでもたくさん曲を作って専門誌にも投稿していましたね。大学生になるころにはバイト代でヤマハのシンセサイザーを買ってました。そして就職を考えた時に、会社員として音楽を作っていけるゲーム会社を受けたんです。

k.h.d.n.としてのこれからと帯の裏に隠された秘密!?

――BOXの収録曲を聞くと分かるのですが、k.h.d.n.の作る曲はテクノ寄りのサウンドですね。

林　マイルストーン設立時からのコンセプトで、サウンドは自分たちの中身をとことん突き詰めて出していこうと考えていました。ただ、僕のゴリゴリと押した音楽だけでなく、永田がメロディアスな曲を挟んでくれるからゲーム音楽として成立したんだと思っています。テクノばかりだと飽きてしまうところを、コントロールしてくれたのが永田です。

――マイルストーンのゲームサウンドを手掛けること以外の活動についても教えていただけますか。

林　今年の1月に開催されたゲーム音楽ライブの「EXTEND」を皮切りに、今後は一つの音楽ブランドとして、k.h.d.nで積極的に活動したいと思っています。このBOX「MILESTONE SOUND COLLECTION」もその一環ということですね。

――BOXには「EXTEND」でのライブ音源も収録されていますね。

林　今年はもっとそのような外の活動を増やしていきたいと思っています。このBOXのおかげで僕たち自身も、DJで使う音楽が持ち運びやすくなったし（笑）。

永田　これは名刺みたいなものですね（笑）。

――それでは最後に、BOXを購入された方や興味を持っている方たちへメッセージをどうぞ。

永田　買ってくださった方は、ぜひ帯の裏に注目してください。

林　そうだね、ココはぜひ見てほしい（笑）。

永田　今回は一番ココをがんばりました。音はいいので帯の裏を見てください（笑）。

林　って……よくない、よくない！

――林さんからもお願いします。

林　音を聴いてください！（笑）

――本日はお忙しい中ありがとうございました。

ebiten特典は「マイルズドーン」（藤野社長 筆）オリジナル手ぬぐいだ!
「MILESTONE SOUND COLLECTION」をebiten（エビテン）で購入すると、あのトライアングル・サービス藤野社長がk.h.d.n.のために筆を取ったオリジナル「マイルズドーン」手ぬぐいがついてくる!　詳しくは076ページをチェック!





追加機体情報&全国大会一刀両断!!

機動戦士ガンダム EXTREME VS.

エクストリームバーサス

既に全国大会予選が開始され、多くのプレイヤーが練習に励んでいることだろう。今回は、大会にまつわる各種攻略情報と、おなじみの追加要素を特集していくぞ!

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス	
■メーカー	バンダイナムコゲームス
■ジャンル	チームバトルアクション
■操作方法	8方向レバー＋4ボタン
■発売日	2010年9月28日(稼働中)
■使用基板	SYSTEM357専用

Text：とき

今回の形態は多方向からの攻撃!?

CPU戦追加要素紹介

3月も追加要素が盛りだくさん。まずは、CPU戦のラスボスであるエクストリームガンダムの新形態から紹介していこう。

新たなラスボス登場

エクストリームガンダム、第三の形態の名は「イグニス・フェイス」。両肩の部分がキュベレイやクシャトリヤを想起させるが、似ているのは姿だけではない。イグニス・フェイスはファンネル特化型となっており、無数の超大型ファンネルを[illegible]変幻自在の攻撃で標的を追い詰めていく。

また、従来のファンネル系機体の戦い方だけにとどまらず、写真にあるように機体周囲にファンネルを配置し、ビームを放射線状に発生させつつ回転する全方位攻撃や、ファンネルを槍のように配置し、大きく前方に突き出すと同時に、地面から氷柱のようなエネルギーフィールドを発生させるといった、プレイヤーのド肝を抜く攻撃方法を駆使してくる。今までのエクストリームガンダムとは全く異なるバトルスタイルで、プレイヤーを苦しめることは間違い無いだろう。

イグニスの名の通り、さながら業火のごとき攻撃がプレイヤーへと降り注ぐのか!? 解禁したらぜひCPU戦で戦ってみよう!



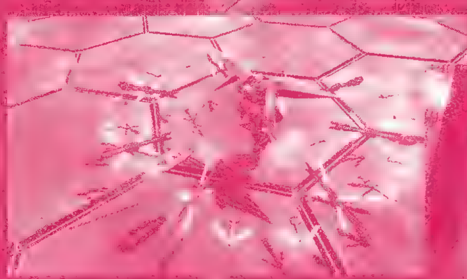
[illegible]

[illegible]

エクストリームガンダムに第三の形態が登場!!

ファンネル特化形態「イグニス・フェイス」!







追加参戦機体第6弾！



MSN-001A1

デルタプラス

機動戦士ガンダムUC MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

COST 2000

追加参戦機体第6弾ではデルタプラスが出撃予定。「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」に登場する量産試作型可変モビルスーツだ。飛行形態に変形しながら突進攻撃する特殊格闘をはじめとして、アクロバティックなアクションが可能な機体となる。

また、前述のアクションに加えて、射撃チャージでユニコーンガンダムを呼び出して、全周囲攻撃を展開可能。幅広い戦術を組めそうな機体だ。さらにコスト2000では珍しくEXバースト技を持っており、一定時間飛行形態となってユニコーンガンダム（デストロイモード）を乗せての連続射撃を繰り出す。パイロットはリディ・マーセナスだ。

NEW!! 3月に追加される新プレイヤーナビ

3月に追加予定の追加プレイヤーナビには、デルタプラスと同じく「ガンダムUC」から、ガランシェールの船長で「キャプテン」ことスベロア・ジンネマンが登場するぞ。

部下からの信頼も厚い歴戦の勇士ジンネマンと契約し、ゲーム中でナビしてもらうチャンスだ!



NEW!! 新デザインICカード登場!

さらに、3月には新デザイン（計5種類）のICカードが登場。新デザインのICカードを購入すると、特典がゲットできるキャンペーンも実施予定。詳細は「ガンダムVS.モバイル」をチェックすべし!





キングオブハートをはじめ、どれも欲しくなるデザインが5種類追加!

『EXVS』最初の全国大会を勝ち残るのは……!?

全国大会プレビュー

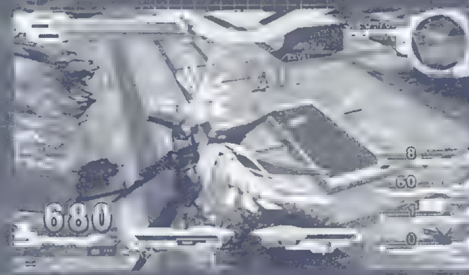
ついに全国大会「PREMIUM DOGFIGHT 2011」の予選がスタート! ここでは、全国大会で多く出場してくると予想される機体、タッグについて考察していくぞ!

普段の対戦とは違う!?

いよいよ始まった、本作初の全国大会予選。果たして、大会ではどこに注意すべきなのか!?

普段の対戦では、ステージはサイド7、時間は180～210秒でプレイしているプレイヤーは多いと思う。しかし予選大会では[illegible]ルールとなるため、[illegible]ステージ、[illegible]などが異なる条件での対戦となる。加えて、機体選択も当然自由となっているため、普段の対戦ではあまり見かけないコスト3000 & 3000といったペアに遭遇することもあるだろう。

もちろんタイムアップによるやり直しなどは無い。これによって、一度のミスが命取りとなるかもしれない! そんな緊張感の中で普段通りのプレイをするのは難しいかもしれないが、この大会を機にしっかり対策を立てていこう!



[illegible]と出ることも? 吉があるということ

注目機体CHECK・高コスト編

まずは、最も性能が高く、最も試合を左右する存在であろうコスト3000の注目機体を紹介していくぞ!

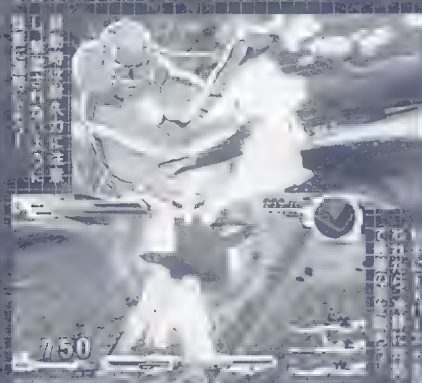
貫録の最高コスト帯

近距離で圧倒的強さを誇るマスターガンダム、遠距離で最も有利と目されるストライクフリーダムガンダム、遠・近距離とも高火力のデスティニーガンダム。この3機体が、コスト3000でよく見られるはず。これ以外ではターンX、ユニコーンガンダム、ウイングガンダムゼロが多いことが予想される。

このコスト帯は特徴がはっきりしているため、ステージの影響を最も受ける恐れがある。狭いステージならばマスターガンダム、広いステージならばストライクフリーダムガンダムが有利になると思われる。ステージごとにしっかりと戦略を立てておくといいだろう。また、大会では高コストの最も重要な要素の一つ、EXバーストがカギとなってくるであろう。高コストのEXバーストはコンボ一回で耐久力を半分減らすものもあり、その成否次第で試合のゆくえが決まる場面が多々あるほどだ。

そのEXバーストだが、使える回数だけ見ても、ゲージが溜まり切る前に3回使えることもあれば、ゲージMAXでの1回で終わってしまうことも。EXバーストの注意は、何といっても発動中に撃墜されないこと。通常ならば撃墜後にEXゲージが3割ほど溜まるが、発動中にはそれが無し。発動中に撃墜されれば、その後の戦況が大きく不利になることは必至だ。EXバーストは慎重に、ときには大胆に使おう! 敵に狙われた場合だが、自機が狙われている場合はもちろん回避し、ダウンもしくは撃墜が理想だが、当然それができない場面もある。そんな場合に、最も被害を小さく抑える方法を瞬時に判断して実行できることが重要となる。

ときには撃墜を覚悟しなければならないシーンもあるだろう。いかなるときも、冷静に状況を判断して最善の策を取っていこう! EXバーストを制する者は試合を制する……かもしれない。

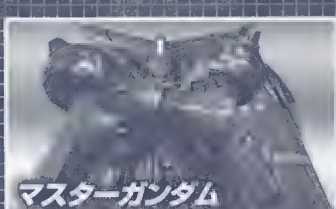


-ONE POINT-
注目機体の長所・短所

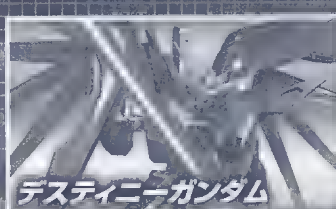
マスターガンダムといえば、特殊格闘とメイン・サブによる近距離戦で無敵といっても過言ではない。ただ、遠距離では格闘チャージでしかダメージを与える方法が無い! 格闘チャージは発生までにスキがあるので、遠距離でけん制してペースを握らせないように。

次にストライクフリーダムガンダム。この機体の特徴は、豊富な射撃武装にある。[illegible]の多いメイン射撃、上昇や着地取り、さらに[illegible]にも使えるメイン射撃チャージとサブ射撃。近距離と中距離で使い分けのできる特殊射撃。しかし、耐久力が低いため、一気に落とされてしまう場面も多い。

デスティニーガンダムは、特殊な武器と格闘が強い。近～遠距離を[illegible]する特殊ダッシュは特に強力。中距離からの[illegible]は必須。ほかにもブーメラン、[illegible]チャージショットと強力な武器がそろうが、[illegible]。



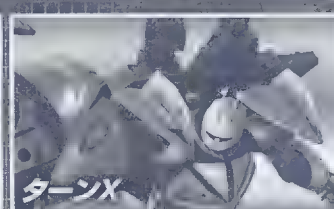
格闘チャージは近距離～遠距離まで使える上に、ダメージも大きいので積極的にタメていこう! 遠距離から近距離への距離の詰め方や、近距離での各種格闘・各種サブ、ときにはメイン射撃と、相手に読まれにくく、逃げるスキを与えないことが重要だ!



サブ射撃、特殊格闘、格闘チャージなど、中距離からでダメージを稼げるのがこの機体の魅力の一つだ。さらに格闘も強力で、ブーストゲージを使用せずに近付ける残像ダッシュとの相性は抜群! もちろん残像ダッシュは中距離でも可能。どう使うかはプレイヤー次第だ!



遠距離戦においては、この機体が最強といっても過言ではないだろう! いかに相手を近付けないような立ち回りをできるかが重要になってくるハズだ。以前からレバー⬇＋特殊格闘による着地ズラシに注目されており、使っていなかったプレイヤーは活用してみるといいだろう。



ターンXの各種格闘はかなり強力で、そこから射撃チャージにも派生することもできるため、近距離～中距離での、読めない動きが特徴的だ。この機体は赤ロックオン可能距離が短いため、「どうやって自分の距離で戦えるか?」という部分が重要になってくるだろう!

※大会ルールについて、[illegible]全国決勝大会のルールは確定していません。そのため、一部に「こういうルールであれば」という仮定の表現が含まれています。あらかじめご了承ください。

注目機体CHECK・中コスト編

続いて、全国大会に出場してくることが予想されるコスト2000～2500帯の機体を考察していくぞ!

安定のコスト帯

このコスト帯では、自機と僚機の組み合わせによってかなり立ち回りが変わってくる。しかし、どのような組み合わせでも、このコスト帯では基本的に安定した生存力が重要。その上で大切になるのが、相手のEXバーストをどうさばくか、という点。

例えば相手の高コスト機体がゲージ半分で発動し、無理矢理こちらの先落ちを狙ってきた場合、ここで何をすべきかは、かなり重要になってくる。まずは「相手のEXゲージがどのくらいたまっているか」を読むことが必要。相手が高コストなら1機目が落ちる前（耐久力100～200前後）にゲージがたまっているので、それまでは耐久力300以上残すことを心がける、といった具合だ。相手の耐久力がそのくらいまで減った時点で、あらかじめ距離を取っておくと、EXバーストを使われたときにさばきやすくなる。逆に自機が使う場合の理想は、ゲージ半分のEXバースト2回。撃墜前に1回、撃墜後に1回だ。さらにいえば、撃墜された時点でたまっているのが理想的。撃墜時にたまっていないと、高コスト機のコンボ1回で撃墜される可能性があるため、危ない場面では使える状態になっていることが望ましい。

シールドで攻撃を防ぐとEXゲージがたまることを利用して、こまめにシールドガードを使えば、早めにゲージがたまる。理想的な体力でEXバーストが使える場面も出てくるだろう。しかし、シールドも長所だけではない。当然だが使用時には足を止めてしまうし、撃ち続けられた場合はシールドを使い続けることを強制させられてしまう。必ずしもシールドを使う方がいいとは限らないので、要注意だ！

とはいえ、シールドはEXゲージを溜めるだけでなく、本来の攻撃を防ぐという目的としてもかなり重要。「避けられそうにない」と思ったら、とりあえずシールドを出せるようにしよう！



コストオーバーの際は大きいか、高い性能を持つ[illegible]

コスト2000の上位機体はかなり当てやすい武装を持っている。

—ONE POINT—
注目機体の長所・短所

まずフォビドゥンガンダム。この機体の長所はメイン射撃の高誘導性能、サブ射撃の誘導性能、さらに特殊格闘によって[illegible]。短所は威力の低い武装が多く、旋回が遅く機体サイズが大きいことだ。

シャア専用ゲルググの強さを支えるのが格闘チャージで、レベル3なら高い威力に加え、[illegible]。加えて[illegible]格闘は、出してる間は正面からの攻撃を防御できる優れものだ！　短所は[illegible]が低く、格闘チャージ以外ではダメージが低くなる点だ。格闘チャージをうまくさばければ勝機は見えてくるはず！

Zガンダムは射撃、格闘ともに優秀な性能で、さらに高コストと同レベルの機動力を持つ。おまけにEXバーストにスーパーアーマーが付いており、EXバースト時の火力が非常に高い。短所は、コストが2500ということもあり、[illegible]でコストオーバーにより一気に逆転されてしまうことが多い。



フォビドゥンガンダム

メイン射撃は撃ち切りリロード式となっているので、弾数をしっかり管理しながら、中距離～遠距離で攻撃をくらわないように援護しよう。サブ射撃は、近付かれる前にしっかり方向を読んで使おう。これらを使い、得意の距離でどこまでダメージを与えるか？　が重要になるだろう!



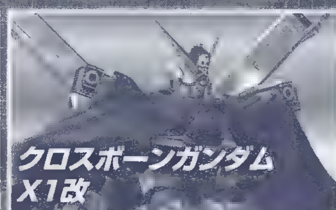
シャア専用ゲルググ

格闘チャージはもちろん強いが、射撃チャージも強力で、近距離では相手を幻惑し、中距離でもしっかり着地を取ることができ、格闘チャージへの派生が可能だ。格闘チャージを、いかに敵機が避けられない場面で使うかが重要だ。一刀入魂の気持ちで薙刀を投げよう!



Zガンダム

高い機動性、豊富で強力な射撃武装、覚醒時のスーパーアーマーを利用した、覚醒技がらみのダメージの大きな格闘コンボが特徴的。弱点らしい弱点といえば少々近距離が弱く、コストが2500であるということだろう。ミスの無い動きが重要になってくるぞ!



クロスボーンガンダムX1改

この機体の特徴といえばABCマント、そして強力な各種格闘、覚醒中の射撃チャージだろう。しかし、この機体はコストオーバーするとABCマントが無くなった状態での出撃となり、非常にもろい。ABCマントが関係無い武装も多くあるので、各武装ごとの対策が重要になるだろう!

注目機体CHECK・低コスト編

最後に、クセが強いといわれているコスト1000帯の中で、大会に出てくることが予想される機体を紹介するぞ!

今作では苦戦!?

今作におけるコスト1000機体は非常にクセが強く扱いが難しいとされている。だが、使いこなせれば強い機体はたくさんいるぞ!

地走機体がその代表例だ。このタイプの機体は操作系の扱いが独特で、敵の攻撃を避けるのが難しい場面が多い。しかし、その難度に見合った武装はしっかり所持している。特にヒルドルブやグフ・カスタムは、コスト1000とは思えないほどの火力を持っている!

それではなぜ、今作では苦戦を強いられているのか?とその理由の一つは耐久力にあるだろう。320や300と非常に低い耐久力なので、僚機との耐久力の調整が非常に難しい。さらに、その耐久力の低さゆえにEXバーストが非常に使いづらいのだ。ほかのコスト帯であれば耐久力200くらいで使いたいところだが、このコスト帯では1回何かをくらってしまえば、たとえ射撃3連射でも半分近く削られ、耐久力はおよそ100前後に――。最悪、あと一撃で落ちてしまうこともあり得る。そのため、発動中に撃墜されてしまったり、EXゲージがかなりたまった状態で撃墜されてしまう――といった局面が多く見られる。

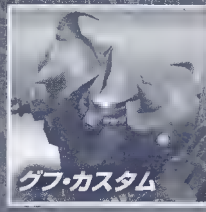
それだけに、EXバーストをうまく使うことができれば勝機は見えてくるだろう!　しかし、大会でステージがランダムだった場合、ときには地走機体にとって不利なステージや、ザク改のハンドグレネイドが[illegible]ないステージが選ばれることもあるだろう。事前にステージごとのしっかりとした戦略を練っておくといいだろう。



ザク改



ヒルドルブ



グフ・カスタム



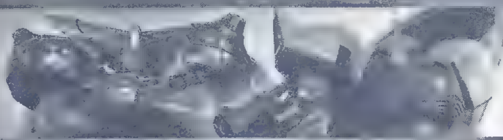
ラゴゥ

至高のタッグはどれなのか……!?

注目タッグ情勢

ここでは、全国大会に出場してくると予想されるタッグを紹介していくぞ！　一番強いタッグは、どんな組み合わせとなるのか？

マスターガンダム&シャア専用ゲルググ



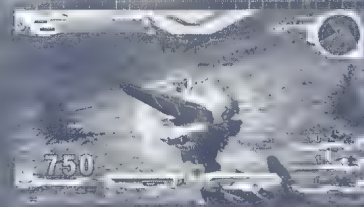
まずは、近距離戦の強いマスターガンダムと、高火力を誇るシャア専用ゲルググのタッグだ!

鞭と薙刀の死のコンボ

コスト3000とコスト2000という組み合わせで、機体間のコスト面という点で非常に安定している。

このタッグは、近距離～中距離での刺し合いが非常に強い。この2機に起き攻めされたら、相手はたまったものではない！　特に、シャア専用ゲルググの格闘チャージレベル3が決まった状態で起き攻めされたら、それこそ一瞬で大ダメージを与えられるはずだ。

格闘チャージレベル3は、ダウン追い打ちとして使ってもビーム・ナギナタは刺さった状態になるため、マスターガンダムの●or●＋格闘や●or●サブ射撃に格闘チャージレベル3を合わせることができる。こういった部分でも相性は抜群といえそう。



ストライクフリーダムガンダム&フォビドゥンガンダム



ストライクフリーダムガンダムとフォビドゥンガンダム、2機とも遠距離での戦いを得意とする構成。

攻めません、勝つまでは!?

中距離～遠距離の射撃武装に特化した機体によるタッグだ。この2機による中距離は最強といっても過言ではないだろう!　得意な距離を崩されずに、どこまで維持できるかが勝利のカギとなりそうだ。

大会でステージがランダム選択だった場合、狭いステージや壊れない建物の多いステージの場合には、持ち前の射撃武装が活かせないこともあるだろう。しかし、広いステージならば相手の機体構成によっては、近付かせずに完封勝利を収めるかもしれない。

このタッグは火力がやや低いので、コツコツダメージを稼いでいこう。また、ストライクフリーダムの耐久が低いので、最後まで油断せずに戦いたい。



デスティニーガンダム&Zガンダム



コスト面では不安が残るが、2機の持ち味をしっかり出せれば、強力なタッグとなるだろう!

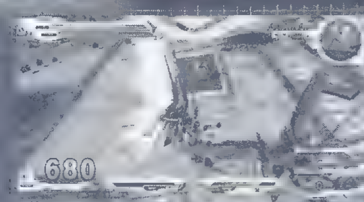
変幻自在の立ち回り

デスティニーガンダムとZガンダムどちらも近距離～遠距離での強力な武装を持つ。また、持ち前の機動力で近距離・遠距離どちらで戦うかを、相手によって変えることのできる万能性が強みだろう。

それに加えて、2機とも覚醒による火力が高く、一発逆転を狙うこともできるぞ。

短所はやはりコスト3000×2500のオーバーコスト構成という点。逆転されてしまう場面も出てくるかもしれないが、それを補えるほどの機体性能を持っている。しっかり立ち回れば、勝ちは見えてくるだろう。

このタッグは、さほどステージの影響を受けずに戦えるので、全国大会向きかもしれない!?



その他の注目タッグ

ここでは、上では紹介し切れなかった注目タッグをいくつか紹介していくぞ！

まずは各種コスト3000機体＋ザク改のタッグ。ザク改の機動力、耐久力、火力はコスト1000とは思えない高さで、とりわけコスト3000機体との相性は抜群だ！　マスターガンダム、ストライクフリーダムガンダム辺りがベストな僚機かもしれない。しかし、ザク改のサブ射撃はステージの影響を受けやすいことには要注意！

全国大会のようなトーナメントでは、あまり見ることができないと思われるコスト3000×コスト3000という組み合わせもかなり強力だ。マスターガンダム×マスターガンダムorストライクフリーダムガンダム、デスティニーガンダムといった辺りが特に有力だろうと思われる。

そのほかではユニコーンガンダム、ウイングガンダムゼロ（EW版）、ターンX辺りのコスト3000コストとコスト2000によるタッグも強いだろう。このタッグを相手にする際には、1機体とも避けづらい射撃武装を持っているので、それらをしっかりシールドガードできるようにしておくといいだろう。

もちろん、今回ここに挙げたタッグだけがすべてではなく、これ以外にも強力なタッグは数多く存在するだろう。いろいろなタッグ・機体と対戦して経験を積み、対策を立てておくことが大会では重要だ！　読者の皆さんもこれを機に、新しいタッグを模索してみてはどうだろうか!?

前大会入賞者にアレコレ聞いてみた！①

「プレミアムドッグファイトⅢ」
優勝

「しろあか」氏に聞く!!

前回大会ではキュベレイを使って優勝した「しろあか」氏に、いろいろ聞いてみたぞ！

2連覇を目指す前大会覇者「しろあか」氏！

――今作では大会出場を予定していますか？
しろあか氏　はい。今作も出場する予定ですね。
――現在やり込んでいる機体を教えてください。
しろあか氏　コスト3000ではウイングガンダムゼロ（EW版）。コスト2500ではZガンダム。コスト2000ではシャア専用ゲルググですね。ウイングガンダムゼロ（EW版）、シャア専用ゲルググは面白いから、Zガンダムはなんとなくです（笑）。
――相手にして得意な機体は？
しろあか氏　特には無いですね〜。
――では逆に、苦手な機体は？
しろあか氏　マスターガンダム、デスティニーガンダム、ターンXです。マスターガンダム、デスティニーガンダムは近距離での押し付けが強く、荒らし能力が高いから。ターンXはとある人のターンXにボコボコにされて以来苦手になりました（汗）。
――今大会で注目しているプレイヤーは居ますか？
しろあか氏　個人的には「ジャスティス兄弟」さん、「ゆい」さん、「よしき」さん、「ネン」さん、後は「ほうせん」さんが気になりますね。
――前大会優勝時の機体は、今作でも使用していますか？
しろあか氏　今は使っていないです。キュベレイがコスト3000になったら使うかもしれません（笑）。
――今大会中、これには負けたくないという機体はありますか？
しろあか氏　これも特に無いですね〜。
――今作をプレイする上で、注意している行動などはありますか？
しろあか氏　タイマンにならないようにする、EXバースト中に落ちない、シールド可能な場面ではしっかり使ってEXゲージをためる。この三つですね。
――今作は主にどこのゲームセンターでプレイしていますか？
しろあか氏　特に場所は決まっていません。大阪で、みんなが集まるところに行くって感じです。
――大会に向けて一言お願いします！
しろあか氏　無理だと思いますが、二連覇とかしてみたいです（笑）！
――ありがとうございました。頑張ってください！

「しろあか」氏の注目機体

- ・マスターガンダム
- ・デスティニーガンダム
- ・ターンX
- ・ユニコーンガンダム

マスターガンダムは近距離での押し付けが強い、コンボ時間が短く、格闘チャージの使い勝手もいい。後は、EXバースト中の爆発力が高いのが理由です。デスティニーガンダムはブーメラン、格闘チャージなど近距離〜中距離が優秀で、残像ダッシュによる片追い能力が高いですね。ターンXは射撃チャージが引っかかりやすくダウンを取りやすい。⬆＋特殊格闘や[illegible]などの移動で距離を詰めやすいのが強みです。ユニコーンガンダムはメイン射撃が高威力で打ち切り手動リロード式のため弾切れしないのと、近距離はNT－Dである程度補える。全国大会は一発勝負なので、大会向きの機体なのではないかと思いますね。

前大会入賞者にアレコレ聞いてみた！②

「プレミアムドッグファイトⅢ」
準優勝

「宗男」氏に聞く!!

前大会ではνガンダムを使い、なんと当日枠から準優勝を成し遂げた「宗男」氏。今作では!?

今作では低コスト使いの「宗男」氏

――今作では大会出場を予定していますか？
宗男氏　一応予選は出ていますが、そこまで練習していないんで、勝てるかどうか……。当日枠頼りですね（笑）。
――現在やり込んでいる機体を教えてください。
宗男氏　高コストだとマスターガンダム、低コストだとザク改です。組んでいる相方がマスターガンダムを使っているんで、自分も使えば相方の気持ちが少しは分かるかなぁ、という考えでやっています。ザク改はコスト1000で使える機体が一つほしいこととと、「連邦VS.ジオン」のころからザクが好きだからです。あと知り合いにザク改が鬼のようにうまい人が居るんで、その人のを見て勉強しています。
――相手にしていて得意な機体は？
宗男氏　ぶっちゃけ特に無いです。使っている人の戦い方次第ですね。
――逆に苦手な機体は？
宗男氏　スサノオ、グフ・カスタム、ターンX、クロスボーンガンダムX1改etc.挙げるとキリが無いですけど、とりあえず格闘が強いキャラは全般的に苦手です。一部の、格闘で機体を吸いこんでくるプレイヤーはもっと苦手です（笑）。
――今大会で注目しているプレイヤーは居ますか？
宗男氏　ここ最近会う人だと「うしじま」って人ですね。マジでうまいと思いました。僕が苦手な機体をほとんど使える辺り、早くなんとかしないと……って感じです。
――前大会入賞時の機体は、今作でも使用していますか？
宗男氏　使っていないですね。格闘を当てる技術が無い自分には、あの機体はノーチャンスです（笑）。
――大会で負けたくない機体は？
宗男氏　強いていうならゴールドスモーですね。
――今作をプレイする上で、注意していることは？
宗男氏　EXバーストが使える場面では積極的に使う！　昔「弟子」というプレイヤーに言われて以来、これだけは心がけています。
――大会に向けて一言お願いします！
宗男氏　適度に頑張ります！　当日枠空いてるかなぁ（笑）

「宗男」氏の注目機体

- ・クシャトリヤ
- ・ザク改
- ・ストライクフリーダムガンダム
- ・スサノオ

クシャトリヤは、使う人の技量次第では強いと思います。相手にブーストゲージを使わせるサブ射撃とかも持っているので。ザク改はクシャトリヤと一緒ですが、コスト1000というのがミソですね。タイマン状況での迎撃能力はコスト1000では圧倒的だと思います。「大宮ザク」さんのザク改に期待しています。
ストライクフリーダムガンダムは、決勝大会のルールがタイム無制限と仮定すれば、ミスさえ無ければ優勝候補かと。
スサノオは、時間限定とはいえコスト3000機体すら追える性能を持った武装を持っていることが主な理由です。こちらは「ぎゃぶ」さんに期待しています。



EASYルートにおける ボス戦の攻略パターンを伝授!

ダライアスバースト アナザークロニクル

DARIUSBURST ANOTHER CHRONICLE

いよいよ全国規模のイベント開催も目前に迫った『ダライアスバースト・アナザークロニクル(以下、DBAC)』。今月から3号連続で、オリジナルモードのボスをすべて個別に攻略していくぞ!!

ダライアスバースト アナザークロニクル
■メーカー：タイトー
■ジャンル：横スクロールシューティング
■操作方法：1レバー+3ボタン(×4シート)
■発売日：2010年12月17日(稼働中)
■使用基板：TAITO TypeX2
■ネットワーク：NESYS

Text:伊勢猫

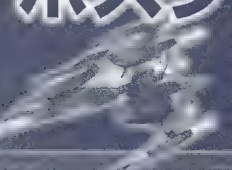
チケット販売も締め切り目前!?

e-ラ-Music.com プレゼンツ ゲームミュージックダブルLIVE

長き沈黙を破って復活した『メタルマックス3』×『DBAC』のダブルライブ公演が実現!? 第二部『DBAC』ライブでは、ZUNTATA＋Remiさんによるセッションに加え、開発陣&ゲストのトークショーもあるぞ!!

EASYルートのボス5体をまとめて攻略!

ボスクラッシュ講座



今月の攻略記事では、A・D・E・H・Iゾーンのボス戦を個別にレクチャー! クロニクルモードの亜種もまとめてフォローしておくぞ!

オリジナルモード ZONE-A BOSS
IRON FOSSIL アイアンフォスル

さすがにEASYルートの1面とあって、攻撃パターンも把握しやすいアイアンフォスル戦。ボス攻略の基本方針としては、まず攻撃パターン①と③の張り付きポイントでボス本体の頭部に密着して撃ち込み。張り付きで温存しておいたバーストゲージを使って、攻撃パターン②と④の鱗弾を通常バーストでやり過ごしていく。基本的に張り付きポイントでボムを撃ち込んでおけば、攻撃パターン⑤のバーストカウンターで余裕を持って撃破することが可能。なお、赤ビームの発射前も尻尾に密着可能なので、ギリギリまで耐久力を調整したい場合は張り付いていこう。

クロニクルモード 攻略パターンは同じで問題無し!?

弾幕バリエーションこそ亜種専用だが、攻撃パターンは原種と同じ。このため、上記で解説した原種用の攻略パターンをそのまま転用できる。ただし、ナイトフォスル戦の破壊可能弾は、ボムで巻き込むと自機狙いの敵弾が発生するので要注意! 自機が装備固定の場合は、マルチボム以外がベターな選択となる。



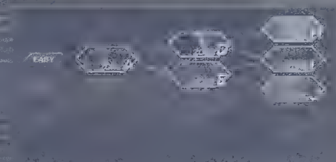
ナイトフォスル戦では4WAYが破壊可能弾(～自機狙い弾)に置き換わるため、マルチだと撃ち返しが来る。



キングフォスル戦の場合は、バーストで消せる機雷弾に変化。鱗弾にも混じっているので[illegible]

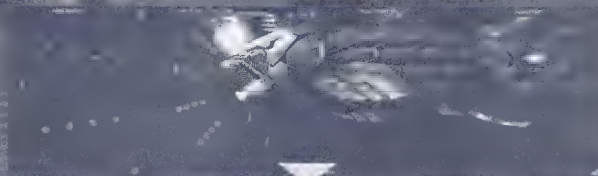
張り付きポイントを覚えて速攻で撃破!

発射弾数に制限がかかっている本作では、ボス本体へ密着しての張り付き撃ち込みが攻略のキーポイント。これを意識すれば、ショット+ボムを効率よく撃ち込んでボスを短時間で撃破できる。なによりも攻撃パターンと張り付きポイントの把握が重要だ。



亜種の補足以外は、レジェンド使用&パワーアップアイテム全回収を基準としたオリジナルモード攻略。

攻撃パターン❶:4WAYの根元に入り密着で撃ち込み!



[illegible]ヒレをバ[illegible]するること

攻撃パターン❷&❹:通常バーストで鱗弾&バーツを一掃!



鱗弾パターンは通常バーストが大安定。鱗弾&誘導弾の撃ち返しに要注意。

攻撃パターン❸:誘導弾に注意して再度密着で打ち込み!



この攻撃パターンも頭部密着でOK。誘導弾は少し後ろに下がって破壊だ。

攻撃パターン❺:バーストカウンターをかけてボス撃破!



③後の④鱗弾(右側面)も①と同じでOK。あとはカウンターでボス撃破。

ライブ概要① 【公演日】2011年3月6日(日)／◎第一部:開場14:30～開演15:00(16:30終了予定)／◎第二部:開場17:30～開演18:00(20:00終了予定) ※高校生以下もしくは18歳未満の方はご入場いただけません。
【会場】渋谷O-EAST(HYPERLINK "http://shibuya-o.com/access" http://shibuya-o.com/access) 【出演】ZUNTATA／メタルマックス3サウンドチームほか ●94ページ「アーケードサウンド調査団」もチェック!

オリジナルモード　ZONE-D　BOSS

LIGHTNING CLAW ライトニングクロウ

[illegible]イトニングクロウ戦。耐久力も高くなるため、こまめに設置バーストを配置＆回収してダメージを[illegible]と1回目のバーストカウンターで[illegible]。中でも重要なのが攻撃パターン②と③の撃ち込みで、攻撃パターン②の設置バーストは忘れずに固定配置すること。[illegible]回転する本体の位置を覚えて速攻で張り付き、軸をズラしておけば[illegible]＋ビームまで張り付き可能なため、設置バーストの[illegible]

クロニクルモード　専用パターンの対処を忘れずに!!

スタート直後〜攻撃パターン①の流れは原種同様だが、攻撃パターン②〜③はそれぞれ別パターンとなる。具体的にはライトニングフランベルジュ戦では②がスキップされ、ライトニングプリズン戦だと②が専用パターンに置き換わる。とはいえ、いずれも対処自体は簡単なので、きっちり張り付いていこう。



ライトニングフランベルジュ戦は、②に該当する攻撃パターン無し。③へ移行後は中央に張り付いたままでOK。



ライトニングプリズン戦では、②が専用のレーザー攻撃へ切り替わる。この攻撃中も中央の張り付きが安全確実だ。

攻撃パターン❶:設置バーストを盾にしてボス本体へ密着!



甲羅の敵弾を遮るように設置バーストを配置。ボスの頭部へ密着していく。

攻撃パターン❷:浮上したボスの頭部に密着して撃ち込み



浮上したボスの頭部に再度密着。背中を向けたら設置バーストを配置する。

攻撃パターン❸:屈折レーザーに注意してボス本体を狙う



画面左側をキープし、屈折レーザーを回避＆できるだけ本体にも撃ち込む。

攻撃パターン❹:赤ビーム×2を早めにバーストカウンター

攻撃パターン❺:カウンターを維持してボス本体へと密着



④のバーストカウンターを維持して、ボスに接近&[illegible]

攻撃パターン❶:設置バーストを盾に本体へ撃ち込み!



ビーム回避後、ショートレーザーを設置バーストで相殺＆撃ち込んでいく。

攻撃パターン❷:設置バーストを再配置して撃ち込み継続



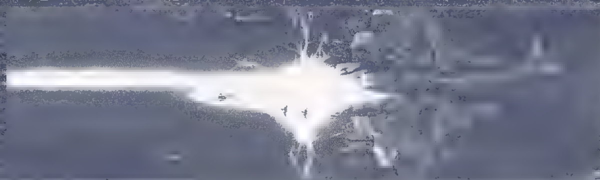
中央に設置バーストを固定して、ボスの動きに合わ[illegible]

攻撃パターン❸:軸をズラして設置バースト＋張り付き!!



ビーム回避も兼ねパーツの間に位置取り＆設置バーストで敵弾を消[illegible]

攻撃パターン❹:バーストカウンターをかけてボスを撃破!



赤ビームの発射まで張り付[illegible]

オリジナルモード　ZONE-E　BOSS

ANCIENT BARRAGE エンシェントバラージ

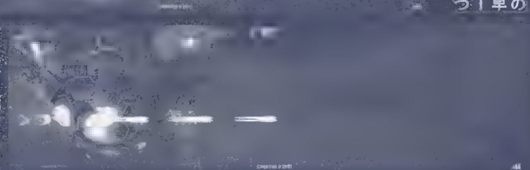
[illegible]エンシェントバラージ戦だが[illegible]が意外と安全。[illegible]のがポイントだ。[illegible]スが潜行〜浮上するモーションがプラスされるので、[illegible]張り付き＆撃ち込みを再開。攻撃パターン③では設置バーストを調整して、自機ショットでもボスダメージを稼いでおくこと。ここまでしっかり撃ち込めていれば、攻撃パターン④〜⑤のバーストカウンターを維持する[illegible]に撃破できる

クロニクルモード　背後へ回り込んで密着すればOK!

クロニクルモードのスラッシュシェル戦は、攻撃パターン②が亜種専用の攻撃パターンに置き換わっている。一見すると張り付きは無理そうな攻撃パターンだが、ボス背後のすき間へと入り込むことが可能。慣れてしまえば原種よりも簡単に撃破可能なボスともなるので、下側へ回り込むタイミングだけ注意すればいい。



潜行〜浮上したボスの動きに合わせて、素早く背後へ移動。設置バーストで誘導弾を消しつつ密着で撃ち込もう。



ボスの前足部分に当たり判定があるので、ボス本体の回転に合わせて下側へ移動。これだけ覚えておけば問題無い。

オリジナルモード　ZONE-H　BOSS

VIOLENT RULER バイオレントルーラー

EASYルートの一番上とはいえ、最終ゾーンだけあって耐久力が桁違いに高いバイオレントルーラー戦。基本的に1回目のバーストカウンターでは倒せないため、いずれの最終ボス戦も長期戦となる。多彩な攻撃パターンの対処方法は、それぞれ画面写真で解説した通り。どれも設置バーストで十分対処できる弾幕なので、こまめにパーツを回収&再配置していけばOK♪　ただし、攻撃パターン⑦が早くに終わってしまった場合のみ、撃ち込みが甘いと攻撃パターン②（②と同じ）で撃破できないケースもある。こういった状況を回避する意味でも、攻撃パターン③で設置バースト&張り付き撃ち込みでダメージを与えておくことを忘れずに。

攻撃回数はランダム？



□の移動ルートと止まるタイミングはランダムで決まる。



ビーム軌道が変わるのでサイドカウンターがオススメだ。

ビームの角度に要注意!

CHECK POINT　ビーム照射の合間に密着撃ち込み

[illegible]



[illegible]

クロニクルモード　誘導弾と機雷弾に注意すべし!?

ゴールデンルーラー戦も攻撃パターンこそ変わらないが、弾幕バリエーションの強化が著しい。中でも厄介なのが大量にバラ蒔かれる低速の誘導弾と機雷弾の二つ。前者はショートレーザーの代わりとして多用され、後者は②と③と⑦に追加される。いずれも設置バーストで消せるが、撃ち漏らしには十分注意しよう。



要所に機雷弾が追加され、ビームも長くなっている。同じ感覚でいると引っかかりやすいので要注意。



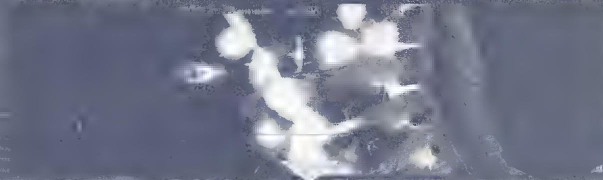
通常弾のような見た目の低速誘導弾が厄介。無理に張り付こうとすると、アームを削られる結果になる。

攻撃パターン①:設置バーストを下側から斜めに配置しよう!



[illegible]設置バーストを配置[illegible]

攻撃パターン②&⑨:バーストで撃ち漏らした敵弾に注意!!



[illegible]ヒットするように設置バーストを配置&[illegible]続。

攻撃パターン③:移動方向を見て設置バーストを角度調整!!



上下への移動はランダムなので、常にボスへ当たるよう角度を調整し続けよう。

攻撃パターン④:赤ビーム×2のカウンターは早めに中断!!



[illegible]

攻撃パターン⑤:設置バーストを再配置して回避を優先!



[illegible]

攻撃パターン⑥:ショートレーザーは設置バーストで相殺!



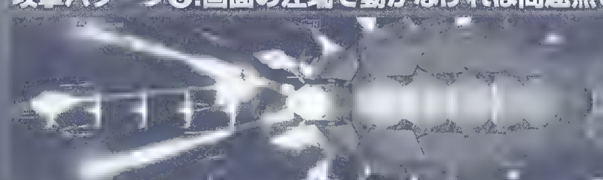
[illegible]

攻撃パターン⑦:連射ビームは4発目だけを避ければOK!



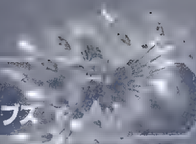
設置バーストを②と同様に配置。あとは画面で待って4発目を上に回避だ。

攻撃パターン⑧:画面の左端で動かなければ問題無し!?



[illegible]

DBAC 大会情報　タイトー系列店舗限定（77店舗）の大会イベント「争奪!　アイアンフォスル杯」が3月1日（火）～6日（日）の日程で開催されることが決定！　大会形式は4人1チームのマルチプレイが原則で、規定コースのトータルスコアを競うといったモノ（詳細は次ページを参照）。全国ランキングの優秀チームは公式ページ上で発表され、さらに優勝チームの所属店舗には「アイアンフォスル」のオブジェクトが優勝旗として飾られるらしいぞ!!



オリジナルモード　ZONE-I　BOSS

THOUSAND KNIVES サウザンドナイブス

5種類のビットパーツをシールド代わりに展開するため、それぞれに対する[illegible]が必要なサウザンドナイブス戦。原則的に各種のビットモードと攻撃パターン[illegible]の連射弾モードとが、交互に繰り返される仕組み[illegible]連射弾モード中に本体ダメージを稼ぐのが基本方針だ。それぞれビットモードへの対処法は、画面写真で説明した通りだが、攻撃パターンがループした2回目からワイドビームが加わるので要注意！　ちなみに合計18個ある胸ビレは、1セット目と2セット目の上下半分（5枚＋4枚）で一組となっている。また、攻撃パターン[illegible]の背ビレをすべて破壊してしまうと、それ以降は[illegible]バーストカウンターを狙えなくなることも[illegible]。

誘導レーザーは相殺可能



[illegible]れる誘導レーザーは、バーストで相殺可能。

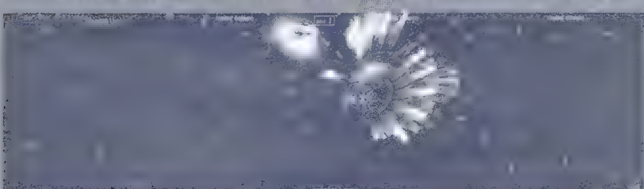


[illegible]え、各部ビットの全[illegible]

ワイドビームに注意!

CHECK POINT　頭部に張り付いてボムを当てろ!

[illegible]



[illegible]

クロニクルモード　弾は違えど攻撃パターンは同じ!?

ビットの撃つ敵弾が変わるとはいえ、いずれの場合も攻撃バリエーションは原種と同様。ただし、サウザンドバレッツ戦では、ビットの出現パターンが原種と異なっている（攻撃パターン③→④→⑥→⑤→⑩）ので注意すること。この点だけ知っていれば、攻略パターン自体は原種と同じやり方で撃破していけるぞ!!



サウザンドエッジ戦はビット攻撃が誘導弾に変化。とはいえ、基本的に敵弾を消す攻略パターンなら変わり無し。



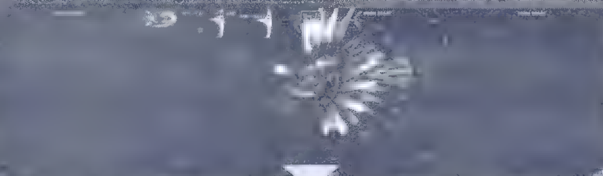
サウザンドバレッツ戦では、ミサイルショットで相殺可能な通常弾に置き換わり＆攻撃パターンの順番も変化する。

攻撃パターン❶:設置バーストは対角線上のビットを狙え!



1セット目の胸ビレ×10は、設置バーストを展開&[illegible]

攻撃パターン❷:ボスの体当たりに注意し背ビレを狙え!!



[illegible]弾モードは、本体にダメ[illegible]

攻撃パターン❸:角度を微調整してビット&本体を狙え!!



[illegible]込めるように、浅い角度で[illegible]

攻撃パターン❹:ボス本体の撃ち込みよりも回避を優先!



胸ビレの[illegible]トが撃ち負ける。動きも[illegible]

攻撃パターン❺:誘導レーザー×3を忘れずに消すこと!!



頭ビレ合体後の赤ビームをバーストカウンター中、誘導レーザーも対処する。

攻撃パターン❻:2セット目も同じ攻略パターンでOKだ!



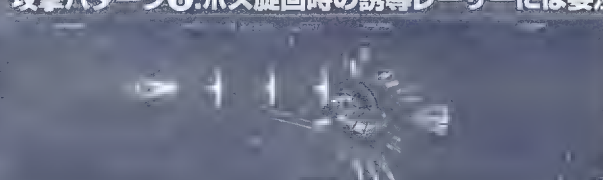
胸ビレ×8も基本的に①と同じで、早めに設置バ[illegible]

攻撃パターン❼:攻撃パターン1周でワイドビーム照射!



[illegible]が終わると同時に[illegible]でワイドビーム[illegible]

攻撃パターン❽:ボス旋回時の誘導レーザーには要注意!



ワイドビーム＋連射弾攻撃～誘導レーザーがセットで以降①～⑧を繰り返し。

DBAC大会情報　【開催日程】3月1日(火)～3月6日(日)の最大6日間（店舗によって異なります）　【参加方法】実施店舗の申し込み用紙に必要事項を記入。開催日時が決定している場合は、開始5分前までに筐体前へ集合（詳しくは店舗スタッフにお尋ねください）【大会ルール】EASY（A→D→Hゾーン）を四人1チームでプレイ＆トータルスコアを集計　／機体制限、コンティニューの制限無し（残機無制限エントリー可）　／一人で複数チームに所属可能

ムック増刷完了！ 絶賛発売中!!

ボーダーブレイク エアバースト テクニカルマニュアル

アルカディアから好評発売中のムック『ボーダーブレイク エアバースト テクニカルマニュアル』が、おかげさまで増刷！ ボリューム満点の攻略記事や貴重な各種データはもちろん、ここでしか手に入らない「キャラクターアイテム」スペシャルコード付き！ 入手しやすい今のうちに、ぜひともGETしてほしい!!



ボーダーブレイク エアバースト
■メーカー
■ジャンル
■操作方法
■稼働日
■使用基板

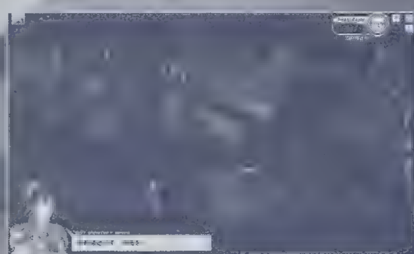
新パーツ紹介

中量級の次世代機が次々とリリースされる中、ついに軽量級にも高性能な「ヤクシャ・弐」が支給開始！

ヤクシャ・弐

これまでシュライク∨型の脚部でのみ可能だったダッシュＡ＋の性能が、重量耐性がＤもあるヤクシャ・弐で可能となった。これにより、軽量級のアセンブルが大きく変わりそうだ。

そのほか、頭部は射撃を重視したい機体向け。胴体と腕部はバランス型だ。全体的に装甲が低いものの、各性能は高水準でまとまっている。これで、軽量級も





パーツ名	部位	重量	装甲	性能			GP	必要素材						勲章	
ヤクシャ・弐（セットボーナス：ダッシュ UP）	head	520	E+	射撃補正 A	索敵 D+	ロックオン C+	500	ニュード集積体	2	銀片	15	カロラチップ	1	英雄章	5
	body	1180	D	ブースター B	SP供給率 C	エリア移動 B+	500	複層重合金属	1	ニュード胚	20	ソノチップ	5	英雄章	5
	arms	790	D	反動吸収 E	リロード B	武器変更 A+	500	鉛板	25	ウーツ重鋼	5	カロラチップ	1	英雄章	5
	legs	940	E	歩行 D	ダッシュ A+	重量耐性 D（4550）	500	チタン鋼	15	ニュード融素子	2	ソノチップ	2	英雄章	5

スピード&火力重視型



主武器	副武器	補助装備	特別装備
M99サーペント	強化型Gランチャー	SP−ペネトレーター	アサルトチャージャー

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	ヤクシャ	500	D	射撃補正 B+	索敵 D	ロックオン B
胴体	ヤクシャ	1150	D	ブースター B+	SP供給率 D+	エリア移動 B+
腕部	ヤクシャ・改	710	E+	反動吸収 B+	リロード D+	武器変更 B+
脚部	ヤクシャ・弐	940	E	歩行 D	ダッシュ A+	重量耐性 D（4550）

スピード&装甲重視



主武器	副武器	補助装備	特別装備
M99サーペント	41型強化手榴弾	ロングスピア	AC−ディスタンス

部位	パーツ名	重量	装甲	性能		
頭部	ディスカス・ノヴァ	770	B+	射撃補正 C+	索敵 E	ロックオン C+
胴体	クーガー S型	1320	B	ブースター C+	SP供給率 C+	エリア移動 C+
腕部	ヤクシャ・改	710	E+	反動吸収 E	リロード B	武器変更 A+
脚部	ヤクシャ・弐	940	E	歩行 D	ダッシュ A+	重量耐性 D（4550）

ちょっとしたテクニック・知識を紹介！

新『BBAB』何でも相談箱

ボーダーブレイク エアバースト

現在流行している強襲の移動方法と、ワーハイ産業港にある火炎放射機の避け方を解説。また、システムを利用したちょっとしたテクニックを紹介するぞ。



今回紹介する強襲の移動方法には、練習が必要です。個人演習を活用してください。

問 最新の移動方法を教えて！

答 簡易ACダッシュキャンセルをマスターしましょう

以前紹介したのが、左下の表にある「通常のACダッシュキャンセル」(以下：通常ACキャンセル)。そして、今回紹介するのが右下の表にある「簡易ACダッシュキャンセル」(簡易ACキャンセル)。どちらもブーストダッシュ→ACダッシュと繰り返すのは同じだが、簡易ACキャンセルの方が、Rグリップでカーソルを合わせる動作が1回少ないため、非常にテンポよく機体を前進させられるのが特徴だ。

操作の注意点は主に二つ。まず、ダッシュボタンは一連の動作中1回。慣れないうちは、少し長めに押してもいい。問題はRグリップの操作。ACにカーソルを合わせて、ON→OFFと入力する部分。Cボタンを押しっぱなしで下にRグリップを動かし、Cボタンを2連打する感覚だ。下にRグリップを動かしてからCボタンを押す、という入力では失敗するので注意しよう。



ムーブスティックを斜め前に倒しながら、簡易ACキャンセルを入力。アサルトチャージャーやAC-ディスタンスなら高速でジグザグに進むので、成功すればすぐ分かる。

◆通常のACダッシュキャンセル

操作	機体の挙動
ダッシュボタンを一瞬押す	ブーストダッシュ
↓	
Cボタンを押しっぱなしで、ACにカーソルを合わせる	
↓	
Cボタンを離して、ACがON	
↓	↓
ダッシュボタンを一瞬押す	ACダッシュ
↓	↓
Cボタンを押しっぱなしで、ACにカーソルを合わせる	通常状態
↓	
Cボタンを離して、ACをOFF	

◆簡易ACダッシュキャンセル

操作	機体の挙動
ダッシュボタンを一瞬押す	ブーストダッシュ
↓	
Cボタンを押しっぱなしで、ACにカーソルを合わせる	
↓	
Cボタンを離して、ACがON	
↓	↓
ACにカーソルを合わせたまま、Cボタンを素早く押す→離す	ACダッシュ
↓	↓
ダッシュボタンを離す	通常状態

問 火炎放射機は待つしかない？

答 強襲なら下を向いてACダッシュで無傷で抜けられます

火炎放射機のダメージは無視できない。そこで、火炎の放射中にRグリップを真下(稼動範囲最大まで下)にして、ACダッシュしよう。無傷で済むぞ。

【火炎放射器のダメージ】
触れた瞬間に1,000ダメージ
＋毎秒1,000ダメージ



前方の視界が無くなるのが欠点。慣れてきたら、一瞬視点を下げて、通過したら元に戻そう。ACを長めに使えは簡単にてきるテクニックだ。

問 ガン・ターレットMのミサイルが大量に飛んで来た!?

答 それは恐らく交互撃ちをしています

ガン・ターレットのリロード時間は機体依存。つまり、AとBの味方が居る場合、Aが撃ち終わった直後に降りてBが乗れは、即座にBか撃つことができるというわけ。

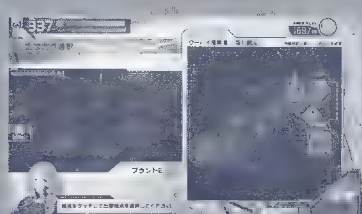


Aが撃つ→降りる→Bか撃つ→降りる……。これを交互に繰り返すと高回転で連射できる。味方との意思疎通が必要だが、連携できると強力だ。

問 上空カメラが見づらい……

答 タッチで視点を動かしてみてください

自軍の占拠下にあるプラントは、再出撃の画面でプラントの様子を見ることができる。これを索敵代わりに使うテクニックがあるのだが、その際のカメラ視点はタッチで動かせるのだ。



何もしないとゆっくり回るカメラ視点。プラント中央のホールの近くをタッチでこするように動かせば、カメラ視点が動いて見たい場所を見られる。

問 索敵済みなのに、コンテナが表示されない……!?

答 偵察機や索敵センサーで索敵したときのみコンテナが表示されます

物陰の敵も認識できる便利なコンテナ。これは索敵済みの敵ではなく、偵察機や索敵センサーで索敵したときのみ表示される。ロックオンなどでは表示されない。



コンテナか表示されれば、建物の陰の敵もまる見え。索敵機や索敵センサーがいかに有利か分かる。背後や空から奇襲せよ！



MISSION BRIEFING

城塞都市バレリオ

～巨影侵撃～

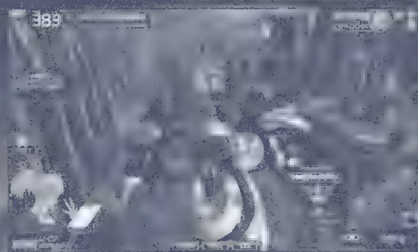
ワフトローダーの運用が勝敗のカギを握るよ！味方と連携して、チャンスを最大限に活かしてね。



城塞都市にワフトローダーが舞う

基本的なマップ構造は、「城塞都市バレリオ～強行水路～」と同じ。ただし、城壁の門は閉ざされ下を通過できなくなっている。中央東側の高台にはリフトが追加され、EUST軍＆GRF軍ともに、そこからの進行が可能だ。

なお、中央西側にはワフト[illegible]ローダーが早いタイミングで[illegible]ダーを獲得した側は[illegible]けられるか[illegible]



[illegible]

POINT [illegible]の抜け道

EUST寄りにある[illegible]POINT[illegible]は、下を通り抜け不能[illegible]の上部の物見台へはEUST[illegible]リフトで移動可能[illegible]ートを警戒すればいい。

一方、GRF寄りの北の城壁POINT②は、南北からリフトが伸びている。つまり、EUST軍は城壁を[illegible]進撃ルートが可能だ。[illegible]

城塞都市バレリオ ～巨影侵撃～ 全体マップ



マップ上の[illegible]記号　Ⓑ／Ⓑ……ベース　Ⓡ／Ⓡ……レーダー　Ⓐ／Ⓐ……自動砲台　P-X……プラント　C……カタパルト

POINT① GRFベース前が変化

GRFベース前は、正門のバリケードが無くなり簡単に通過が可能に。

また、東側の城壁の下には新たにバリケードが設置された。これを破壊して侵入できるぞ。なお、西の城壁はリフトで上がることができるが、そのリフトが中央寄りになっている。





POINT④ ワフトローダー出現

中央西側の1段高い場所は建物で囲まれ、中央は小さな広場になっている。ここにはワフトポートがあるぞ。「城塞都市バレリオ～強行水路～」では、あまり戦場にならなかった場所だけに、この機会に地形を覚えておこう。

最初のワフトローダー出現は、残りタイムカウント520秒となっているので、この時間に合わせるように進軍するといい。

なお、ワフトローダーの進軍ルートは右図を参照のこと。中央の城壁は越えられない。また、GRFベースの城壁も越えられず、正門からのみ（東のバリケードは×）侵入可能となっている。



POINT⑤ ガン・ターレットM

EUST寄りに2基、GRF寄りに2基、全部で計4基のガン・ターレットMが設置されている。ちょうどワフトローダーの進行ルート上にあるので、これを使って迎撃するのがいいだろう。逆にワフトローダーを操縦するプレイヤーは、主砲で破壊して進むといい。特にGRFベースへ進行する場合には、連続してガン・ターレットMがあるので、障害物を利用しながら進もう。



ワフトローダーを敵に奪われたら、ガン・ターレットMで迎撃。耐久値を削れ！

-EUST軍攻略- ベース前の多彩なルート

黒矢印と灰色矢印は、GRF城壁の東のバリケードを破壊して侵入するルート。前者は城壁をリフトで越えて、カタパルトで真横に飛ぶ。後者は東沿いを進むので、発見されにくい。白矢印は中央ルート。正門にはバリケードが無いので、一気に敵陣地内に進もう。正門西にあるリフトを使い、西から城壁を越えて侵入することもできる。





これは黒矢印ルート。右手にあるリフトを使い城壁を越える。

-GRF軍攻略- 城壁を迂回したルート

GRF軍は、POINT①の城壁を迂回するしかルートが無い。まずは、Cプラントを占拠して、そこを起点に進軍するのが一般的だ。あるいは、ワフトローダーを先行させて、その後ろを隠れながら進むといい。黒矢印or白矢印ルートともに索敵センサーに引っ掛かりやすいので、Cプラントを越えたらスピード重視で進軍する方がいい。





これは城壁沿いの黒矢印ルート。GRF側は、城壁を迂回する

マップ上の設置記号　L……リフト　G……ガン・ターレットM　P……リペアポッド　WP……ワフトポート　RP……リペアポート

AOUショーにて『Ver.A』発表!?



←武器&装備アイテムのバリエーション追加?

→新たなイベントのようなものも組み込まれる!?

詳細は続報を待て……!!

新規クエストなど最新情報と恒例のビギナー講座をお届け!!

2月下旬に開放されたばかりの全国クエスト「真白き覇翼」と、新ボス・リンドブルムを詳しく解説! さらに新米ハンターお役立ちの情報が詰まったビギナー講座も要チェックだ!!

Shining Force CROSS RAID 【クロスレイド】

シャイニング・フォース クロスレイド
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワークアクションRPG
■操作方法：アナログレバー+5ボタン+タッチパネル
■稼働日：2010年11月25日（稼働中）
■使用基盤：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

神の使いが待ち受ける最深部をめざせ!

全国協力・真白き覇翼

今まで以上に過酷な戦いが待ち受ける、トラップ&ギミック満載の新規クエスト。新たなボスが待ち構える最深部を目指せ!



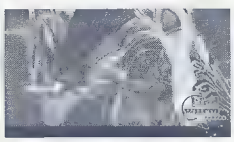
Lindwurm

レイドマルチ 5・真白き覇翼

クエスト参加条件
プレイヤー Lv35 以上／名声 4,000 以上

トラップ&ギミック満載のエリア1に続いて、全討伐のエリア2と序盤から厳しい道中マップ。エリア3はルートが左右へ分かれるタイプなので、パーティを二手に分けて進んでいくこと。





真白き覇翼 BOSS

リンドブルム

破壊部位	角、左羽根、右羽根

ほとんどの属性攻撃が効きにくい上に、耐久力が高くダメージを稼ぎづらいリンドブルム。ガルーダ強化版とはいえ、専用の攻撃バリエーションも追加されているので、しっかり覚えて対処していこう。

羽ばたきの風圧が無くなって接近しやすくなった半面、対近距離用の厄介な攻撃が追加されたリンドブルム。中でも以下に挙げた専用攻撃は非常に威力が高く、軽装だと一発でひん死状態に。いずれも幸いなことに準備モーションが見分けやすいので、近接武器の場合は動きに気を付けてヒット&アウェイを心がけよう。



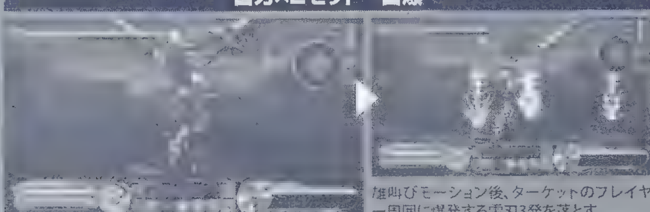
←ガルーダ戦と同様、スタート直後に突進してくる。戦闘中も大ジャンプ～滑空突進をしてくるので、モーションを見たら左右方向へ逃げるのがベターだ。



→破壊可能な部位は、定番の頭部と両羽根。頭部破壊でバインドボイスと雷刃が弱体化し、羽根破壊でなぎ払い時の誘導竜巻が発生しなくなってくれるぞ!

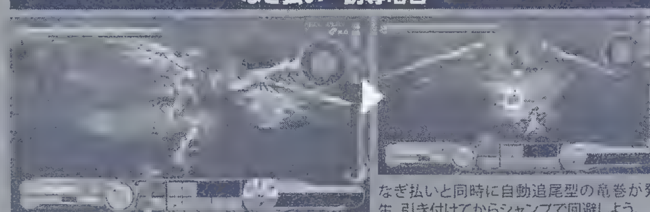
リンドブルム専用の攻撃パターン

雷刃×2セット～雷爆



雄叫びモーション後、ターゲットのプレイヤー周囲に爆発する雷刃3発を落とす。

なぎ払い～誘導竜巻



なぎ払いと同時に自動追尾型の竜巻が発生。引き付けてからジャンプで回避しよう。

しゃがみ～落雷+放電



しゃがみモーション後、背中に落雷を受けて前後左右の4方向へ雷撃を撃ち出す。

爆縮レーザー（地上版&空中版）



地上版がなぎ払い、空中版が直線と、ガルーダの軌道とは逆になっているので注意!

ギルド㊙情報

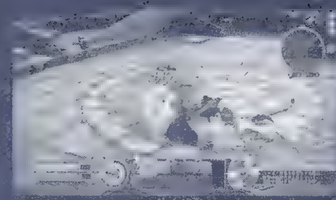
脱ビギナーのステップアップ講座! 戦闘編

モンスター戦闘の基礎

本作の基本ともいえる、マップ道中の基本事項をまとめて復習! 自分が使っている使用武器ごとにアレンジしてみよう!!

立ち回りの見直し

ボス戦闘に比べると比較的ダメージの小さい道中戦闘だが、おざなりな対応だと結果的にボス戦でキツイ思いをすることに。こういった状況を回避する意味でも、道中戦闘におけるセオリーをきっちり把握しよう。



チリも積もれば何とやらではないが、適当な対応をしていると手痛いダメージを受けることもある。

立ち回りの基本とは? 道中戦闘におけるセオリー

まずは基本事項を再チェックすると同時に、タイプ別の対処法も頭に入れて効率的な戦闘を心がけよう。

道中マップに登場する多彩なモンスターは、大まかに小型の通常モンスターと中型のリーダーモンスターに分類可能。厄介なのが後者の中型モンスターで、「ダウンor浮かせ判定のエクストラアタックやフォース攻撃」でないと、動きを止められない。タイプ別の対処法を以下にまとめておくので、基本と合わせて覚えること。



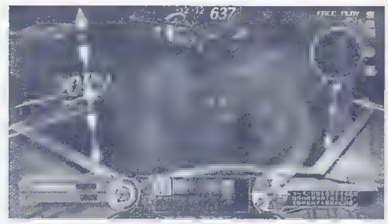
→2体以上の中型モンスターに囲まれた状況など、危ないと感じたら惜しまず緊急回避攻撃! ゲージ回復用の青ポーションを忘れずに持ち込んでいこう。



←移動が制限されるルームガーダー戦では、モンスターが出現するジェネレーターを速攻で破壊することが定番。モンスターの数が増える前に破壊してしまおう!

MP消費と回復連係

中型モンスターとの出会い頭には、ダメージを与えながら動きも止められるフォース攻撃が最適。とはいえ、これだけだとMPを消費する一方なので、ダウン状態や浮かせ状態への追い打ち連係でMP回復するのがオススメ。MP残量が少ない場合などは、エクストラアタック～空中追い打ち（ハンマーは例外）を小型モンスターに決めるのも効果的だぞ!!



以前に解説したエコ打ちも併用すれば、MP消費をグッと抑えることが可能。打ち上げ始動の連係を作っておこう。

リーダーモンスターへの基本的な対処法



MPに余裕があればフォースで動きを止め、ジャンプキャンセル～追い打ち～起き上がり際にエクストラアタックで浮かせるのが定番コンボだ。

強化タイプの対処法

該当するモンスターの系統
ゴーレム系／巨人系

序盤で登場するゴーレムなどの強化タイプは、ゲートキーパーやボス同様にエクストラアタックやフォース攻撃でもやられ状態にならない。このため、攻撃を避けての反撃がこのタイプへのセオリーとなる。より効率よく倒したいのであれば、フォースをジャンプや特殊移動でキャンセルしての回避が有効。幸いなことにいずれも動きが遅いので、慣れてくれば見てからでも十分に回避は間に合う。



←クリティカル発生以外では一切動きを止められない。無理をしないこと。

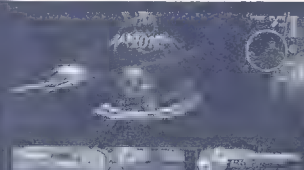


→攻撃を避けた後のスキなど、安全な状態を狙ってダメージを与えていこう。

防御タイプの対処法

該当するモンスターの系統
兵士長系／竜戦士系

盾持ちの兵士長系や竜戦士系などは、プレイヤーの攻撃をガードする厄介な存在。とはいえ、あくまでも待機状態に攻撃した場合のみで、攻撃モーション中や背後なら攻撃がヒットする。基本的な対処方法としては、ⒶⒶⒶなどを連続ガードさせてのガード崩しがオススメ。操作に慣れてきたなら、ガードの有無を確認～ジャンプor特殊移動でキャンセルして、背後へ回り込む戦い方が安全確実だ。



←攻撃を連続ガードさせることで、ガードを崩してヒットさせることが可能。



→正面からの攻撃をガードさせて、ジャンプなどで背後へ回り込むといい。

飛翔タイプの対処法

該当するモンスターの系統
鳥人系

頭上を飛び回る鳥人系の中型モンスターは、混戦状態を避ける意味でも優先的に倒したい相手。幸い体力は少なめなので、空中からたたき落とせば、追い打ち攻撃で簡単に倒すことができる。距離感をつかみづらく空振りしてしまう場合などは、モンスターの下に出ている影を目印にジャンプ攻撃すればOK! 武器ごとに有効な攻撃が違ってくるので、使用武器のジャンプ攻撃をチェックしておこう。



←エクストラアタックや2段ジャンプ攻撃でたたき落とすのが基本となる。

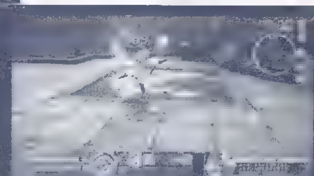


→ダウン状態なら追い打ち攻撃も普通にヒットするので、とどめを刺そう!

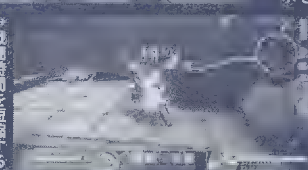
浮遊タイプの対処法

該当するモンスターの系統
亡霊系

遠距離から毒弾などを飛ばしてくる亡霊系は、見た目から飛行タイプと勘違いしがちな存在。しかし、これらの浮遊タイプに分類される中型モンスターは、ダウンさせるとテレポートで離れた位置へと逃げる特性を持っている。このため、あらかじめⒶⒶⒶなどのダウンしない連係でHPを減らしてから、止めにフォースなどを使うのがオススメ。事前にⒶⒶⒶ何発分で倒せるか、把握しておくのがベストだ。



←エクストラアタックなどをヒットさせると、テレポートで逃げてしまう。



→戦闘時間を短縮するのであれば、連係主体でダメージを与えるのがいい。

ギルド⑭情報

…先的に各個撃破すればOK。リーダー格が倒されると小型モンスターは散らばってしまうが、すぐに戻ってくるので問題無し。その間に次のリーダー格を狙えば時間短縮にもなるぞ!!

初心者から上級者まで全プレイヤー必読！ 開発チームQ&A！

BASEBALL HEROES WINNER 2010
ベースボールヒーローズ 2010 ウィナー
©2010 Konami Digital Entertainment

HEAT UP VERSION

2011年ペナントレース開幕も近づき、さらに盛り上がりを見せる本作。今月は開発チームへのQ&Aとノスタルジックカードを紹介！

BASEBALL HEROES 2010 WINNER
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：野球トレーディングカード＋オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：稼働中
■使用基板：ー

『BBH2010』の疑問をバッチリ解決！ 開発チーム直撃Q&A

今月は『BBH2010』プレイ時の疑問やアドバイスなどを開発チームに直接ご回答いただいたぞ！

始めて間もないプレイヤーへの基礎的な質問から、カードの裏表が気になって仕方ない上級プレイヤーへのちょっとマニアックな疑問まで、さまざまな質問を用意。これを読んで、ワンランク上の采配を身に付けよう！

初級編

Q：タクティカルスキルの選択に悩んでいます。初心者でも使いやすいスキルなどがありましたら教えてください。

A：比較的初期(5段)で覚える「激励プラス」は、どんなチームでも効果を得やすいタクティカルスキルです。そのほかの初期スキルは、チームの長所を伸ばすものを選択するのがお勧めです。

Q：選手カードの采配に悩んでいます。どういった基準で指示を切り替えればいいのでしょうか。

A：選手の能力や試合の状況に応じた采配をするのが基本となります。その上で、投手攻略の進む相性(後述)を意識して采配できるとなおいいでしょう。

Q：サインを序盤で使いすぎてしまうことが多いです。サインを使用する場面のアドバイスや節約するコツなどはあるのでしょうか。

A：無駄遣いを避けたいのであれば、アウトカウントとランナー状況を見てサインの有無を判断してもいいでしょう。例えば2アウトランナー無しでサインを出して安打しても、その後の攻撃が続かなければサインが無駄に終わってしまいます。また、守備時にシフトだけを変えたいのであれば、サインではなく画面右のシフトボタンを使用するのもお勧めです。

Q：監督ランクの「闘将・知将」などはどのようにして決まるのでしょうか。

A：普段の采配傾向によって決まります。どういう時にどういう采配をするのか、その傾向を見ています。

中級編

Q：マッチング方式で登場する「戦力値」はどのような要素が関係しているのでしょうか。

A：戦力値は、単純にカードのパラメータの合計ではありません。打者であれば打撃系、投手であれば投球能力系のパラメータに重きを置いて値を算出しています。また、レベルアップで成長したパラメータ(育成値)や、所持しているEXスキルによっても戦力値は変わります。

Q：ベンチムードはどのような状況だと大きく上昇するのでしょうか。

A：試合を決める重要なシチュエーションほど大きく変動します。ベンチムードゲージの横に「！」が3つ出ていたら、その打席の結果で大きくベンチムードが変動することを表しています。

Q：投手視点でのVSで相手に読まれ失投が目立ちます。なにかいい対策があれば教えてください。

A：四隅を狙いすぎないことです。四隅ばかりを選択していると、結果として1/4の確率で当てられやすくなります。また、四隅を読まれると赤カーソルがどんぴしゃで合いやすく、当てられた時の被害が大きいのです。四隅を含めて、ど真ん中以外の周辺8マスを意識して散らすようにしていけば、しのげる確率はぐっと上がるでしょう。

Q：投手攻略ゲージの増加量はどのような要素が関係しているのでしょうか。

A：投手攻略の基本は、相手投手のカード位置と打者のカード位置を合わせること（投手が三振狙いなら打者は強振）です。また、打撃系のサインでいい相性（インコースの投球に対して引っ張りなど）を選択できれば、たとえ打撃結果がアウトだったとしても投手攻略は上昇します。

さらに、打撃意識と投球意識の相性（ストライク先行に積極的、慎重に対して見極め）でも投手攻略は上昇します。安打することでも上昇しますが、これは微々たるものです。

上級編

Q：VSチャレンジのランキング上位者はすごい数値を出していますが、なにかコツがあるのでしょうか？

A：基本はVSですので、ミート能力の高いバッターを多く起用することです。もちろん同じチームでペナントも戦いますので、偏り過ぎるとペナントで苦労してしまいますが。また、カーソルの赤い部分を重ねると最後にスコアにかかる倍率がアップしますので、積極的に狙っていくと意外なぐらいスコアが伸びるかもしれません。

Q：スキル「勝負運」を持つ選手が登板し、その裏、もしくは次の回の攻撃で、その投手に打順が回り代打を起用すると、スキルの効果はどうなるのでしょうか。

A：無くなります。勝負運の効果は、そのスキルを持っている投手が出場している間のみ有効です。

Q：それでは最後に『BBH2010』今後はどのような展開を予定されているのでしょうか？

A：ゲーム機での全国大会はもちろん、そのほかにもいくつか予定しているものがございます。公開できるその日まで、楽しみにお待ちください。

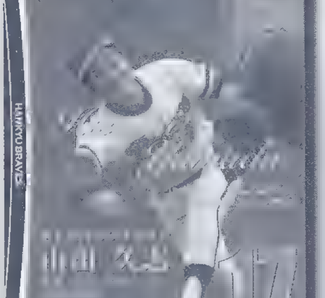
往年の名選手が登場！ Nostalgicカード公開！

佐々木誠
福岡ダイエーホークス



走攻守すべてが卓越した、福岡ダイエーホークスを支えた名選手。

山田久志
阪急ブレーブス



サブマリン投法で阪急ブレーブスのエースとし活躍した名選手。

ANA 2011 ARCADIA NEWS ANALYSE 3

プレゼントのお知らせ
P PRESENT このマークのある記事、商品にはプレゼントがあります。プレゼント番号は3ページを参照してください。

ナムコ×劇場版マクロスF～サヨナラノツバサ～キャンペーン開催中!!

http://www.namco.co.jp/ar/event/macrossf/top.php

全国のナムコのゲームセンターで「劇場版マクロスFサヨナラノツバサ」の公開を記念したキャンペーンが開催中!! 2月の下旬からはきゅんキャラ「マクロスF」が登場するほか、キャンペーン期間中は対象の景品機に500円を入れるともれなく限定クリアファイルも当たっちゃう！ 編集部ではこのキャンペーンを記念して3名の方にこのきゅんキャラと限定クリアファイルをセットで3名様に大プレゼント。どしどしのご応募、お待ちしております！

●ナムコ×劇場版マクロスF～サヨナラノツバサ～キャンペーン
開催期間：2011年2月4日(金)～4月10日(日)
●劇場版マクロスF～サヨナラノツバサ～
2011年2月26日全国ロードショー



A4クリアファイルときゅんキャラをセットで合計3名様にプレゼント!! P PRESENT

『日本将棋連盟 天下一将棋会2』が満を持して稼働開始!!

天下一将棋会2

http://www.konami.jp/am/shogi/2

オンラインで全国のプレイヤーと対戦ができる「天下一将棋会」の続編がいよいよこの2月から稼働開始される。

今作より、日本将棋連盟の協力の元、羽生 善治 名人、渡辺 明 竜王をはじめとした総勢20名のプロ棋士がゲーム中に登場。新規登録時には初回1プレイを無料で遊べる機能も搭載されている(※)ので、これを機に将棋ファンならずともプレイしてみてはいかが？

●日本将棋連盟 天下一将棋会2
2011年2月中旬稼働開始
メーカー：KONAMI
ジャンル：オンライン対戦将棋
操作方法：専用タッチパネル

※：サービスを実施していない店舗もあります。



第一回秋葉原ゲームショウ開催!!

http://profile.ameba.jp/natuge/

去る2月6日、「第一回秋葉原レトロゲームショウ」が開催された。会場ではゲーセンを舞台とした青春小説「放課後、ゲームセンターで —電子の精たちに捧ぐ—」を執筆した箭本氏やレトロゲーム4コマ漫画「れとろげ。」作者の白川嘘一郎氏・くさなぎゆうぎ氏らによるトークショーやサイン会が催され、館内は大盛況となった。開催場所は古き良きゲーセンの香りを存分に味えるナツゲーミュージアム。これからもイベントなど不定期に開催されるとのことなので、君もぜひ足を運んでみよう！

●ナツゲーミュージアム
〒101-0025 東京都千代田区神田佐久間町2-13 城之内ビル1F
※毎週末を中心に開館中。詳しくはブログまで。



スーパースィープとティームエンタテインメント所属の両氏による作成秘話も満載！



箭本氏(左)によるトーク。『ザ・ブラックオニキス』や『チャンピオンレスラー』への思いを語りまくった!



「れとろげ。」原作者の白川嘘一郎氏(左)。聞き手はゲームサイド編集長の山本氏。

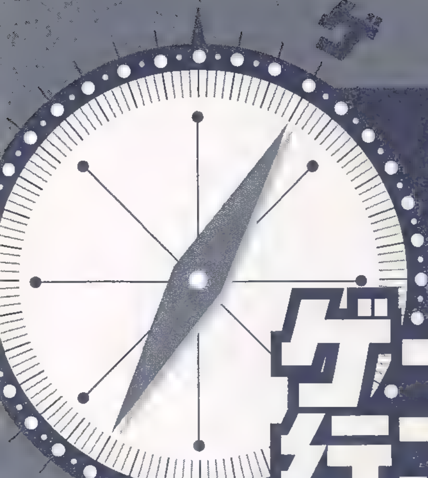




懐かしのテーブル筐体が並んだ館内は熱気でムンムンだったぞ！

迷探偵 ねお子＆ぢお子





お店のスタッフとお客さんをアルカディアがつなげます!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

当コーナーは、ゲームセンターを運営・管理されている店舗スタッフの方々と、お店に足を運んでゲームをプレイされるお客の皆さまをバックアップし、相互のより良い関係を築き上げていくことを目的としたコーナーです。



てあたりしだいゲームリスト

●2月稼働タイトル		
ラブプラスアーケード カラフルClip	KONAMI	コミュニケーション
ソニックブラストヒーローズ	タイトー	パンチング
●今冬稼働予定タイトル		
日本将棋連盟公認 天下一将棋会2	KONAMI	オンライン将棋
●5月稼動予定タイトル		
真・恋姫†夢想 Arcade Edition	BaseSon/レインエンターテイメント	2D対戦格闘
●今春稼働予定タイトル		
ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル	バンダイナムコゲームス	全国ネットワークバトルロイヤルゲーム
GuitarFreaks XG2	KONAMI	音楽ゲーム
DrumMania XG2	KONAMI	音楽ゲーム
クイズマジックアカデミー8	KONAMI	音楽ゲーム
AQUAPAZZA	エクサム/アクアプラス	2D対戦格闘
旋光の輪舞DUO for NESiCAxLive	グレフ	対戦シューティング
星霜鋼機ストラニア	グレフ	シューティング
ホーンテッドミュージアムII	タイトー	ガンシューティング
●今夏稼働予定タイトル		
鉄拳タッグトーナメント2	バンダイナムコゲームス	対戦格闘
セガネットワーク対戦麻雀 MJ5	セガ	ネットワーク対戦麻雀
Let's Go ISLAND 3D	セガ	冒険ガンアクション
カオスコード	F K DIGITAL/セガ	2D対戦格闘
●2011年冬稼動予定タイトル		
UNDER NIGHT IN-BIRTH	エコール/フランスパン	2D対戦格闘
●稼働日未定タイトル		
バラセロルンペ ～空舞魔導陣～ プレリュード	アールエス	対戦シューティング
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
上海	SUCCESS	パズル
except.ion	SUCCESS	シューティング
えらべる あそべる タッチタッチトラベル	セガ	タッチパネル・ゲーム集
ペンゴ!（仮称）	セガ/トライアングル・サービス	アクション
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
天までマイル	Fuuki	パズル
ジグソーワールドアリーナ	アイデアファクトリー/コンパイルハート	パズル
SEGA CARD GEN	セガ	スポーツカード
jubeat copious	KONAMI	音楽ゲーム

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～

ビデオゲーム部門

1	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION <バンダイナムコゲームス>	285.3pt
2	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス<バンダイナムコゲームス>	263.4pt
3	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II <アークシステムワークス>	233.2pt
4	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	185.2pt
5	SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION<カプコン>	106.3pt
6	MELTY BLOOD Actress Again Current Code<エコールソフトウェア>	90.8pt
7	SUPER STREET FIGTER IIX <カプコン>	87.2pt
8	STREET FIGTER III 3rd STRIKE <カプコン>	77.3pt
9	機動戦士ガンダム ガンダムvs.ガンダムNEXT<バンダイナムコゲームス>	75.3pt
10	アルカナハート3<エクサム>	69.1pt

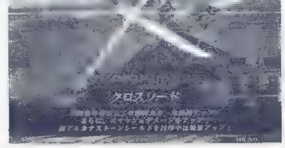
大型筐体部門

1	戦国大戦-1560 尾張の風雲児- <セガ>	274.1pt
2	ボーダーブレイク エアバースト<セガ>	265.4pt
3	beatmania IIDX 18 Resort Anthem<KONAMI>	235.3pt
4	ダライアスバースト アナザークロニクル <タイトー>	185.7pt
5	WORLD CLUB Champion Football INTERCONTINENTAL CLUB 2009-2010<セガ>	147.3pt
6	三国志大戦3 WAR BEGINS <セガ>	138.1pt
7	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 Evolution<セガ>	115.5pt
8	LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver. 狂気ノ輪廻<スクウェア・エニックス>	94.4pt
9	初音ミク Project Diva Arcade <セガ>	75.1pt
10	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	66.3pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

LORD of VERMILION II ULTIMATE Ver. 狂気ノ輪廻 <スクウェア・エニックス>

本作は、ファン待望のアルティメットバージョンの第二弾。新たなタイプの特殊技を持つ使い魔の登場やカードの新コラボレーションなど、大きくパワーアップしている。



復活カードや新カード、豊富なバリエーションの能力が追加!!

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):ゲームヴィクト盛岡/心斎橋ギーゴ/プレイハード 50 春日井店/セガ各店舗　ほか
アミューズメントパークNASA/ジョイプラザ加古川店/プレイハード 50 春日井店/マックスプラザ善通寺/ミラクル静岡店/amuplats 天神/HAP'1 UNO 西浦和店/セガ各店舗　ほか

使って遊べる!! アルカディアクーポン

アルカディアクーポンとは?

クーポン加盟店にページ左下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、ページ下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	
BIG BANG 函館	☎0138-54-7100
青森県	
ファイターズ K-ONE八戸店	☎0178-24-9911
ゲームヴィクト盛岡	☎019-681-4800
岩手県	
パロ盛岡店	☎019-643-2872
宮城県	
スーパーヒーロー 仙台名取店(フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店(※4)	☎022-244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店(※4)	☎022-742-0543
アミュージアム仙台泉店	☎022-375-8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018-837-5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパービンゴ郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETピボット福島店(※4)	☎024-526-3536
THE 3RD PLANET いわき店(※4)	☎0246-21-5777
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
つるまき	☎028-634-2839
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店(※4)	☎027-310-6611
茨城県	
プレビジョイカム那珂店	☎029-295-2493
埼玉県	
HAP'1 UNO 西浦和店	☎048-844-8868
HAP'1 北戸田店	☎048-837-8021
デイトナⅢ	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフレスポ八潮店(※4)	☎048-994-5377
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店(※4)	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフレスポ千葉稲毛店(※4)	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店(※5)	☎04-7144-8366
よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME-NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズサンシャイン店(※1)	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店(※1)	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店(※1)	☎03-3200-0884
アドアーズ荻窪西口店(※1)	☎03-3220-4921
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
プレイランドビッグチェリー羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー一橋学園店	☎042-344-7741
池袋ギーゴ	☎03-3981-6906
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ビッグ 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店(※4)	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS(ムトス)綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS(ムトス)相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ BREEZE	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館(※1)	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館(※1)	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ケ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店(※4)	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254-26-7877
富山県	
セガ ワールド 富山	☎076-428-0048
石川県	
P.A七尾店	☎0767-53-6517
福井県	
ジョイラント江守店	☎0776-33-1900
セガ福井	☎0776-52-0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
セガワールド武生	☎0778-21-1675
山梨県	
アベニュー甲宝店	☎055-225-2511
ゲームパニック甲府	☎055-231-0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026-228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263-73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店(※4)	☎026-231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35-5077
遊屋楽道	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054-624-5237
THE 3RD PLANET 富士店(※4)	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波(※4)	☎0548-22-7660
セガ ワールド 静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET浜松プラザ店(※4)	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店(※4)	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店(※4)	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店(※4)	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店(※4)	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545-57-5002
愛知県	
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566-25-5001
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052-222-3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・ティエスタ	☎0532-55-5963
プレイハード50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-36-3066
ダウンタウン	☎0532-64-2939
PORT24 八事店	☎052-834-9200
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
滋賀県	
セガアリーナ 浜大津	☎077-523-7015
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメントジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	☎0774-43-9030
西院コットンクラブ(フウキグループ)	☎075-595-1136
スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店(※4)	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	☎0726-23-7161
心斎橋ギーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU(コーハツ)	☎06-6352-3007
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
ジョイプラザ加古川店	☎0796-56-6777
タロフォフォ	☎0798-32-0099
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店(※5)	☎078-928-7775
ジョイプラザ豊岡店	☎0796-29-0102
奈良県	
キャノンショット(フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントデプト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K-CAT紀ノ川店	☎073-480-5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	☎0858-23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店(※4)	☎0857-37-3010
島根県	
セガワールド出雲	☎0853-23-1870
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086-232-8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ビートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	☎0726-71-5123
山口県	
セイタイトーメルクス店	☎083-923-1165
THE 3RD PLANET山口店(※4)	☎083-933-0307
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ビート	☎087-868-6007
セガワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	☎0877-63-4333
戦 ikusa	☎087-843-2788
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店(※2)	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店(※2)	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店(※2)	☎092-553-1081
Amuplats 天神	☎092-737-5500
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店(※4)	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097-523-5060
セガ ワールド 中津(※3)	☎0979-22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店(※4)	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店(※4)	☎0995-48-6789

※1 **アドアーズ**は店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANET**は店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※5 **SUPER WAVE**は店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)

クーポン加盟店の詳細な情報はアルカディア公式ページ(http://www.arcadiamagazine.com/)にて!

ATTENTION!! クーポン使用時の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。使用時は店舗スタッフの人に確認してください。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用できるゲームの種類など、サービス内容については、必ず事前に店舗スタッフの方に確認をしてください。
- 店舗の改装や閉鎖、別の運営会社への移管などにより、加盟店から外れる店舗もあります。必ず毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、店舗に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

アルカディアクーポン
コピーすると使用できなくなります
アルカディア→ゲームセンター
平成23年2月28日から 23-3.29 まで
印 印 印

ハイスコア全国集計

トライアングルサービス

(題字：トライアングルサービス 藤野社長)

2011年1月17日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
ブレイブルー コンティニュアム・シフトⅡ	アーケードモード	8,206,720,493,700	とのを仕様-Ⓕ	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	スコアアタックモード	8,281,781,804,400	とのを仕様-Ⓕ	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード		6,315,500	とのを仕様-Ⓕ	ALL フルムーン ネコ-カオス	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
赤い刀	壱号機	452,152,557	DMTetsu	ALL 残3.7 ボム4	サブカルチュア(福岡)
	弐号機	426,316,220	太菱@大統領が蟹発狂で死ぬわけがない！	ALL	マットマウスパートⅡ(神奈川)
	参号機	501,802,740	phan	ALL 残5 ボム6 削り2回	個人申請 Hey（東京）
新作					
シューティングラブ。2007	UNIT-1	34,740,390	TEN	ALL 16-16-14-16-16 残1 B2	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
まもるクンは呪われてしまった！	ふるる	779,907,060	G.M.C..Z.	ALL	モンキーハウス本館(福岡)
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	チャンポ	83,717,250	KOOL-ERO@スコア活動10周年記念	ALL 連同付	グッデイ21（東京）
虫姫さまふたりブラックレーベル(ゴッド・レコ)	ゴッド・レコ	6,535,457,215	NAK	ALL スピラーサ無し 残3 ボム0	個人申請 ゲームマグマックス川越店(埼玉)
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプA・ボム	1,021,616,255,843	GFA2-ISO	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん(東京)
	タイプB・ボム	1,067,861,249,222	GFA2-ISO	点滅ALL ヒバチ撃破	Game in えびせん(東京)
	タイプC・ストロング	695,795,663,386	RIS@Lさん、Sさんに感謝	点滅ALL(ヒバチあり)	個人申請 アミパラキャッスル(広島)
レトロ					
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2		387,810	TOE	ALL 1P	個人申請 セガアリーナ中間(福岡)
ストリートファイター ZERO3	バルログ	6,337,000	G.M.C.T・H	ALL 連同付	モンキーハウス本館(福岡)
ナイトレイド		6,289,870,260	KMB(画イ汁くんに後は任せた)	ALL A、B連付 残0	個人申請 NOVAステーション(愛知)
ナムコクラシックコレクションVol.1	スーパーゼビウスオリジナル	1,650,910	JMB-りゅう(2nd)	ALL 連付 残×0	Game in えびせん(東京)
バトルガレッガ	ワイルドスネイル	17,334,020	T-OMN2号X68(ま)	7面ALL	個人申請 ゲームオスロー立川第5店(東京)
バトルサーキット	エイリアングリーン	46,201,500	モンキーありがとう。G.M.C.DUO○祖	ALL 連同付 残0 8220G	モンキーハウス本館(福岡)
ブラックハート		3,713,700	AKA	4周目8面 一応目標達成？	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
メタルスラッグX		7,672,440	いもっこ太郎@いつまでやればいいんだ…	ALL 残機潰し実施	個人申請 アミューズメント ソアル(茨城)
ライデンファイターズ2	ジャッジスピア	118,814,580	SOF-WTN	ALL 連付 2P側	Game in えびせん(東京)
天地を喰らうⅡ	趙雲	4,983,850	前園セブン	ALL D×1 連付	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
湾岸戦争	初級	8,962,000	G.M.C.げえむのごんちゃん	ALL 連必付	モンキーハウス本館(福岡)

講評

『ブレイブルー　コンティニュアムシフトⅡ』では、アーケード、スコアアタックの2部門で申請あり。今作から搭載されたアンリミテッドマーズモードについては、現時点では申請はありません。特殊な強力キャラが登場しALLクリアを安定させるのも困難なモードですが、はたして今後、申請者は現れるのでしょうか？

『赤い刀』は3部門更新。注目は、他の機体に先んじて5億点超えした参号機。今回の申請では、3面までは可能な限り念身を実行して点効率を上げ、逆に4面以降は敵弾を出しすぎないように難易度調整しているとのこと。高次面のパターンが完成されてくれば、さらなる高みが見えてくるか？

『バトルガレッガ』（ワイルドスネイル）の点効率は、1面62.9万、2面401万、3面574万、4面773万、5面1148万、6面1428万。鳥で290万、ブラックハートⅡで残機を5機消費で130万稼いでいます。

『ナイトレイド』はBボタン改造で、ハグランチャーを最速で撃てるようにしたそう。今回の点効率は1面7.11億、2面15.23億、3面33.95億、4面41.62億、5面51.79億と、全体的なベースアップに成功しています。

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』はルート選択を調整した結果のスコア。

『メタルスラッグX』は約一年ぶり、残機つぶしで地道に稼いでの更新。パターンはかなり煮詰まってきているようですが、今後770万点超えもありえるとのこと。

脅威の60億点超えを達成してからも伸び続けている『虫姫さまふたりブラックレーベル』（ゴッド・レコ）は、65億点突破。今回のプレイはスピラーサ無し、3面で2ミス。今後は、スピラーサと残機ボーナスがのびしろになりそうです。

次回集計

●次回の集計（アルカディア122号）は2011年3月20日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は3月23日（消印有効）です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト（http://www.arcadiamagazine.com/）をご覧下さい。

CLOSE UP! HI-SCORE!

ダライアスバーストアナザークロニクル

部門名		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
オリジン Hゾーン	☆	148,155,000	あきにゃー氏大感謝 じゅくちょう!	ALL A-D-H	個人申請 ラウンドワンスタジアム高松店(香川)
オリジン Iゾーン	☆	137,014,200	JMB-じゅくちょう!	ALL A-D-I	個人申請 ラウンドワンスタジアム高松店(香川)
オリジン Iゾーン		134,339,300	AFO	ALL ADI ノーミス	個人申請 ナムコワンダータワー京都店(京都)
オリジン Iゾーン		124,352,500	GGE-0193-MKC	ALL ノーミス	個人申請 A.C.GRAND (岐阜)
オリジン Iゾーン		119,738,550	IRD-KNM	ALL A-D-I	つるまき(栃木)
オリジン Iゾーン		112,493,700	戦場カメラマン BITTERイサオ	ALL	GAME 41 (北海道)
オリジン Jゾーン	☆	201,025,900	よどさん	ALL C-F-J	個人申請 ROUND1新三郷店(埼玉)
オリジン Jゾーン		190,853,200	GKK-ROD	ALL C-F-J	個人申請 ROUND1草加店(埼玉)
オリジン Jゾーン		176,966,800	開栓したペットボトルを小脇に抱えて小踊り	ALL	GAME 41 (北海道)
オリジン Kゾーン	☆	198,563,200	よどさん	ALL C-F-K	個人申請 ROUND1新三郷店(埼玉)
オリジン Kゾーン		196,380,800	URX-ODA.Z	ALL ハード	大久保アルファステーション(東京)
オリジン Kゾーン		155,444,400	熟女にモテモテの師匠	ALL	GAME 41 (北海道)
オリジン Lゾーン	☆	173,673,740	CAT@OOD(大出ナンバーズ@和猫)	ALL C→G→L	個人申請 AM PIA 川口店(埼玉)
オリジン Lゾーン		173,247,420	大出ナンバーズ@和猫	ALL C→G→L	個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)
オリジン Lゾーン		116,668,450	ダライアスバースト・穴ゾーン埋めに来る	ALL	GAME 41 (北海道)
ネクスト Iゾーン	☆	135,471,600	IRD-KNM	ALL A-E-I	つるまき(栃木)
ネクスト Kゾーン	☆	137,597,900	ナゾ@初めての申請っ!	ALL CFK	GAME 41 (北海道)
ネクスト Lゾーン	☆	197,481,930	真鍋和大好きマン	ALL C→G→L	個人申請 キャラゲット深谷店(埼玉)
ネクスト Lゾーン		147,544,270	スティックナンバー 072	ALL	GAME 41 (北海道)
フォーミュラ Hゾーン	☆	162,367,400	SHOTIAの弟子 69号	ALL	個人申請 ゲームスポット306 (富山)
フォーミュラ Iゾーン	☆	140,785,300	SHOTIA	ALL A-E-I ノーミス ボス96倍×3	個人申請 ドットコム(東京)
フォーミュラ Jゾーン	☆	206,693,800	SHOTIAの弟子 69号	ALL	個人申請 ゲームスポット306 (富山)
フォーミュラ Kゾーン	☆	149,351,400	GKK-ROD	ALL C-F-K	個人申請 ROUND1草加店(埼玉)
フォーミュラ Kゾーン		145,324,600	ナゾ@初めての申請っ!	ALL CFK	GAME 41 (北海道)
フォーミュラ Lゾーン	☆	192,288,870	SHOTIA先生の弟子-こなた	ALL CGL クジラトドメ ×12w	個人申請 アミューズメントパークNASA (長野)
フォーミュラ Lゾーン		128,876,890	ホイホイチャーハン	ALL	GAME 41 (北海道)
レジェンド Hゾーン	☆	152,619,100	アイビス	ALL ノーミス	個人申請 ソユーエンターテイメントスタジオ須賀川店(福島)
レジェンド Iゾーン	☆	140,780,750	IRD-KNM	ALL A-E-I	つるまき(栃木)
レジェンド Jゾーン	☆	160,208,300	FUNKY.M !	ALL イージー	大久保アルファステーション(東京)
レジェンド Kゾーン	☆	134,513,850	ナゾ@初めての申請っ!	ALL CFK	GAME 41 (北海道)
レジェンド Lゾーン	☆	191,872,070	G.M.C.IMO	ALL HARD C-G-L	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
レジェンド Lゾーン		136,813,220	DEEP♂DARK♂FANTASY	ALL	GAME 41 (北海道)

多部門での集計ということもあり、今回多くの申請があった『ダライアスバースト　アナザークロニクル』。今回は、申請のあったスコアを左表にまとめてみた(☆付きが全国一位のスコア)。旧「ダライアス」シリーズで活躍したプレイヤーや、横スクロールシューティングプレイヤーの奮起が目立つ結果になっている。

本作の稼ぎのキモは得点倍率。いかに効率を早く上げ、ミスをせずに維持するかがポイント。ミスによる残機やアーム(バリア)ボーナス減少よりも、得点倍率が下がってしまうことが問題。機体によって差異はあるものの、基本的な方針は同じだ。

申請が多かったオリジンは他の機体と違いバーストが無く、ショットとボムだけのシンプルな機体。倍率さえ最高に上げてしまえば、敵を逃さないだけというシンプルな稼ぎが古くからのプレイヤーにはなじみやすかった模様。ファントムキャッスルの破壊可能パーツが26個と非常に多く、ここを通過するJ、Kゾーンのスコアが高くなっている。なお、ボス戦には3万点/秒のタイムボーナスがあるため、破壊可能パーツをすべて壊した上での速攻破壊が基本だが、Lゾーンのボス、グレートシングに関しては例外でイルカやドリル弾で稼いで自爆直前まで粘った方が高くなる。今回のLゾーンのスコアは全機体とも自爆直前まで粘ったスコアのようだ。どのゾーンも今後のパターン改良とやり込みでどこまでスコアが伸びるかは未知数。今後の展開に期待がかかるところだ。

今月のトピック

ハイスコア集計店募集中

弊誌では、ハイスコア集計店を募集しています。興味をお持ちの店舗スタッフの方がいらっしゃれば、下記の問い合わせ先までご一報ください。集計の手順やスケジュールを記載した概要資料をお送りさせていただきます。

その他、集計に関する疑問点などございましたら、お気軽にお問い合わせください。なお、お問い合わせの内容によっては、返信には時間がかかることがあります。ご了承ください。

●お問い合わせ先
hi_score2009@arcadiamagazine.com
※件名に「ハイスコア集計店に関する問い合わせ」とご記入ください。返信の際に必要となりますので、本文中には、①店舗名(正式名称)、②ご担当者様氏名、③お電話/FAX番号(無い場合は無記載)、④店舗ご住所、⑤店舗ご住所をご記載ください。

個人申請用紙について

個人申請用紙を記入する際には、必ず必要事項の記入に漏れが無いかの確認をお願いいたします。

部門名の抜けや、スコアネームの抜けにはご注意ください(古いタイトルでは連射装置の有無で部門が違うこともあります)。また、ご氏名や連絡先も、忘れずご記入ください。

お店の人のサイン、もしくは印をもらうのを忘れないよう注意してください。店印のみの場合、申請は受理できません。必ずスタッフの方個人のサインか印をもらってください。

新たに追加・変更されるルール

今回、追加されるルールはありません。NESiCAxLiveの配信タイトルについては、詳細が判明し次第、誌面、弊誌ブログ等で告知していきます。
ARCADIAブログ:http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

ハイスコア通信

●GAME41(北海道)
DBAC好評稼動中です。スコアも久々いっぱい書きましたが、ネットランキングを賑わす猛者たちがどのくらい申請してくるのか楽しみです。

●大久保アルファステーション(東京)
当店1Fにて『ダライアスバースト　アナザークロニクル』が1プレイ100円で稼働中です!　四人同時プレイもぜひご利用ください。

●メディアパークリブロス高槻店(大阪)
ガンダムEXVSサービスイベント始めました。毎月10日、20日、30日は、100円2ゲーム設定!　春の新入生応援イベントも企画中です。お楽しみに!

●えの木(高知)
ゲイングランドかと思ってお金を入れたら10ヤードファイトでした。魔法のランプ氏、ご来店ありがとうございました。

●モンキーハウス本館(福岡)
平成23年1月16日をもって閉店となりました。長い間、当店へのご来店ありがとうございました。常連一同、それぞれの新天地で頑張りたいと思います。

注意事項
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。 e-mail:hi_score2009@arcadiamagazine.com　FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。



旋光の輪舞
SENKO no RONDE
DESIRES ROULETTE

第三話「Hit and Rolling」

原作：丸山博幸（グレフ） 文：永川成基 Illustration：曽我部修司

センコウノロンド デザイアーズルーレット

■カードルーム

「ねぇ見て。新しいゲームが始まるわ」

黒髪の女が隣の中年男にささやいた。

ブラックジャックのテーブルではディーラーが交代し、プレイヤーも席を立っている。

「俺の腕前を見せてやるよ」

自信過剰の笑みで男がテーブルについた。女は慣れた様子でボーイを呼び、男の金をチップに交換する。

チップを積み上げると、女は男の耳元に唇をよせた。

「ありがとう。お話できて楽しかったわ」

それは、別れの言葉だ。

中年男は傷ついた表情を浮かべるが、引き際をわきまえていた。

「勝利の女神のお相手が僕でなくて残念だよ」

「幸運(グッドラック)を」

そういって立ち去る女の後ろ姿に、男はしばらく見とれていた。

女の耳の奥に仕込まれたインナーフォンから、別の中年男のぼやき声が響く。

『おいユルシュル、勝利の女神はいいけど、やること忘れてないだろうね？』

■駐車場

「トイレの詰まりに即参上」と車体に書かれたバンが、ユーフォリアの駐車場に停まっていた。

街のあちこちで見かける配管工事業者の車両だが内部には最新の情報機器が詰め込まれている。

機材の隙間で身を縮めて、ジャイルズ・ヒッツフェルトは画面をみつめていた。

「化けたね～、あいつ」

カツラとメイクとドレスですっかり淑女(レディ)らしくなったユルシュル・ユクスキュルの映像が、細かく分割された画面の一つに映っている。店内の監視カメラ映像をハッキングしたものだ。

『いやぁ～、モッテモテやな♪』

画面のユルシュルは口を閉じているにもかかわらず、浮かれたユルシュルの声がヘッドセットから聞こえてきた。声帯のわずかな震動を、喉に張り付けた極小スロートマイクが拾い、周囲に気づかれずにジャイルズと通信を行っている。

『ついでに軍資金もゲットやで～』

どうやらチップを交換した時にちょろまかしていたらしい。

「あまり目立つなよ。俺たちの任務はあくまで潜入……」

ジャイルズがたしなめるが、ユルシュルは聞く耳持たない。

『へいへい。しっかし、この気品と美貌を兼ね揃えたパーフェクト美女！　なワタクシ に、目立つな、というのは酷なミッションじゃありませんこと？』

はぁ、とジャイルズは思い切りため息をついた。

「お前さんねぇ……その真っ黒な腹の内を男共に見せてやりたいよ」

『見せる？』

ユルシュルのいたずらっぽい声とは裏腹に、カメラに映るユルシュルはレディの芝居を続けている。

「とにかく、目立つなっての」

それだけ言って、ジャイルズはコンソールのキーを叩いた。

カジノに突入したユルシュルは一種のアンテナとして機能する。ユーフォリアの内部に飛び交うさまざまな信号をドレスに編み込まれた特殊繊維で受信するのだ。

業務連絡の回線、スロットマシンのコイン切れ警告、従業員別に割り当てられたセキュリティ権限と、扉の開閉記録に開錠コード、そしてジャイルズとユルシュルの「ターゲット」に関わるもの。

信号を識別・分析し、ユルシュルの行動をサポートするのがジャイルズの役目だ。

『で、どう？』

「正直やばいな。前に来た時からコードが変更されてるし、セキュリティも強化されている」

これまでの下見でターゲットの所在は見当がついている。特別な上客(ハイローラー)のためのフロアだが、すんなりとたどり着けそうにはない。

『そっか……じゃあ、最後の手段？』

うれしそうにユルシュルが言う。

「まぁ待て。もう少し、やってみるさ」

『了解。……ねぇ、そろそろ来るんじゃない？　イカサマルーレット』

ユルシュルはルーレットテーブル付近に移動していた。

「あぁ……そうだな。次の次ってところか」

画面を切り替えてジャイルズが言う。画面にはリアルタイムで計算されたルーレットの儲け具合(ハウスエッジ)が表示されていた。これがある程度落ち込むとイカサマ装置が発動する。好きな数字に球を入れるほどの精度はないが、客の賭けていないエリアに球を誘導することができる。

カジノが負けないためのセコいイカサマだが、それだけに目立たず確実な稼ぎをあげていた。

「そこの信号はハック済みだ。映像、送るか？」

『もちろん♪』

ユルシュルが装着したコンタクトレンズは網膜に映像を投影する機能がある。ジャイルズはイカサマ装置の起動時に、球が落ちるエリアの番号を表示するよう設定した。

「くれぐれも、目立つなよ」

さらに念を押すが

『お、いい男みっけ』

ユルシュルは相変わらずの調子で、軽やかに歩き始める。

「なんでいつもそんな楽しそうなんだろうね？」

ため息混じりにジャイルズはつぶやいた。

ユルシュルとは何度もコンビを組んでいるが、毎度この調子でコントロール不能だ。

それでもコンビを解消しないのは、ユルシュルほど能力を信頼できるヤツはいないからだが、 もちろんそんな事は本人に言えない。

■ルーレットテーブル

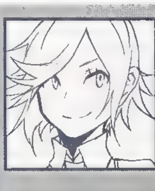
おもしろメガネくん発見や！

ユルシュルが声をかけた相手は、ユルシュルの想像以上に、からかいがいのあるタイプだった。

「……確率的に必ず客が負けるように出来ている。やらずともわかります」

付け焼き刃のルーレット知識を披露するメガネくんにユ

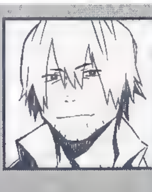
登場人物



Ursure Uexkull

ユルシュル・ユクスキュル

「旋光の輪舞 DUO」本編ではハルモニア義勇軍団に所属する傭兵として登場する。気まぐれで、何を考えているのか分かりづらく、「やっかいな人」と評されている。正体はコディヴァ社の特殊部隊に所属する諜報員。



Giles Hitzfeld

ジャイルズ・ヒッツフェルト

ユルシュルと同様、「旋光の輪舞 DUO」本編にてユルシュルのパートナーとして登場。コンピュータやメカに強く、特に整備士としての腕は超一流。気さくで女好き、だが相方のユルシュルは女扱いしていない。



Setesh

セイテス

「ユーフォリア」に在籍する凄腕のディーラー集団「ナイン」の一人。口は悪いが華麗なプレイで上客を魅了し、いつの間にか、その口の悪さすらも「演出された空気」と感じさせるほどの技量を持つ。

ルシュルは優しく微笑んだ。

その知識はカジノの常識だが、物事には裏がある。このメガネくんは日の当たる人生をすくすく育ってきたんだろう。

「くわしいのね」

甘えた声を出して、回転するホイールを見つめた。客の大部分が賭けを終えている。ディーラーがベット終了の合図を出すため、ベルに手を伸ばした。

網膜に6つの数字が投影された。カジノのイカサマ装置が起動したのだ。

15　19　4　21　2　25

それは、ホイール上で一続きとなった数字。球が落ちるエリアはこのどこかだ。

「それでも、私はベットするわ」

メガネくんに宣言して、中年男からくすねたチップを黒の4に置く。数字の一点賭け。

ディーラーがベルを二度鳴らした。ベットを締め切る合図だ。

「ボクの誕生日と同じだ」

彼が言った。

「偶然ね。私の誕生月と一緒」

そう言ってからユルシュルは「いっけね」と反省した。うかつに自分の情報をもらしてしまった。

やがて、ルーレットの回転がゆるやかになり、球が一つのポケットに吸い込まれる。

黒の4。

『おぉぉ、当たった。ラッキー♪』

飛び跳ねたいのを我慢して無発声で言う。

『おぉい！　ユルシュル、お前何ピンポイントで当ててんだよ！』

ほぼ同時にジャイルズのツッコミが入った。

36倍になったチップが戻ってくる。ユルシュルのランチ代に換算して3ヶ月分だ。

『このバカ。もう1回1点賭けで当たってみろ。完全に店側がマンマークしてくるぞ！』

『もともとの情報はオノレやろがボケ！　当たったもんはしゃーないやろ！』

サイレントで繰り広げられる舌戦に気づくはずもなく呆然としているメガネくんに、ユルシュルはとびきりの笑顔を向ける。

「ねぇ……人生って理屈じゃなくて結果でしょ」

決まった。

内心、自身の台詞に酔いしれるユルシュルだったが、そうこうしている内に、目の前の「おもちゃ」に呼び出しがかかったようだ。

じいさんに連れていかれる後ろ姿を見て心の中で地団太を踏んだ。

『ちぇーっ、これから面白くなるところだったのにぃ』

『おーい、遊びは終わったか？』

気の抜けたジャイルズの声がした。

『ハン、あーもー仕事もぱっぱと終わらせよ。手っ取り早く最後の手段でええんちゃう？』

そうグチるがジャイルズの態度は冷たい。

『勝手ばっか言いやがって。最後の手段は最後にやるから最後の手段なんだよ』

『へいへい。わかりましたよっと』

36倍に増えた軍資金を手に、ユルシュルは上のフロアへ足を向けた。

『ワタシもう、ギャンブルだけでやっていけるんじゃないかなー』

『おまえがギャンブルのスリル程度で満足できるタマか』

『あはは』

さすが相棒だとユルシュルは思う。

『それとな』ジャイルズの声が険しくなった。『注意しろ。さっきのメガネともう一人のじいさんはG.S.O.の捜査官だ。カジノ側もマークしてる』

ユルシュルの網膜に、本郷とアレッサンドロのプロフィールが表示された。

『へぇ。見かけによらんもんやね』

ユルシュルの耳に、ポーカールームの喧噪が近づいてきた。知らず胸が高鳴る。

『んじゃ、ワタシはワタシのやり方で攻めてみるわ。めざせハイローラー！』

■ポーカールーム

ユルシュルはガニメデ風・スタッド・ポーカーのテーブルについた。

いわゆる「ポーカー」は基本的に客同士が競うゲームだが、このポーカーは客とカジノ（ディーラー）が対決する。

ゲームが始まるとユルシュルはANTEと書かれたサークルに賭け金のチップを置いた。

ディーラーがプレイヤーと自分に裏向きのカード五枚を配る。綺麗な扇型に並んだカードにユルシュルは一瞬だけ目を通す。

次に、ディーラーが自分の手札を一枚公開した。ハートのK。

ポーカーの一般的な役に加えて、ディーラー側だけはAとKの二枚がそろった時にAKという役がつく。

ここで、プレイヤーは賭けに乗るか降りるかを決めなければならない。

最初に配られた札だけで勝負する（カード交換の無い）このゲームでは、滅多に強い役はできない。ディーラーがハートのキングを見せたということは少なくともAKの役がある可能性がある。ノーペアでは勝てない。

ユルシュル以外のプレイヤーが降りた。アンティを没収される。

ユルシュルはレイズ、ルールに従ってアンティの二倍の額をRAISEのサークルに置く。

ディーラーが手札を公開した。KとJのツーペア。

「あら、AKだと思ったのに……」

すねた顔でユルシュルは手札をオープン。AとQのツーペアだ。

「でもワタシの方がちょっとだけ強かったみたい」

ユルシュルの笑顔に、ディーラーのまぶたが、一瞬ひきつった。

2倍になって掛け金が戻ってきた。倍率は役によってあらかじめ決められている。

ガニメアン・スタッド・ポーカーは波のあるゲームだが、不自然にユルシュルは勝ち続けた。

ディーラーの方がユルシュルより手がいいときに必ず降りる。まるで、手が見えているように。

『見えてるとただの作業やなー』

そうジャイルズにぼやく。ユルシュルの網膜には、ディーラーの持っているカードが投影されていた。

監視カメラの映像に移ったディーラーのカードを、ジャイルズがユルシュルに伝えるという、発想自体は古典的なイカサマだ。

『覗いてるヤツってのは、自分が覗かれることを考えないんだよな……』

このイカサマが可能なのはユーフォリアの過剰な監視カメラの数のおかげだ。

ディーラーがユルシュルと目を合わせなくなってきた。無意識的にユルシュルに何かを読まれることを畏れている。

「このテーブルの限度額は？」

ユルシュルはそうたずね、聞いた限度額一杯の賭け金をANTEのサークルに入れる。

ディーラーがカードを配り、一枚オープンした。スペードの10。ユルシュルにディーラーのカードはすべて見えている。10のスリーカード。かなり強い手だ。

「レイズ」

ユルシュルは手札を見ずに、RAISEのサークルにアンティの倍のチップを入れる。周りでどよめきが起こった。

『おい、何考えてんだ！』

さすがに、ジャイルズがあわてた声を出す。

『これが勝負や。黙って見とき』

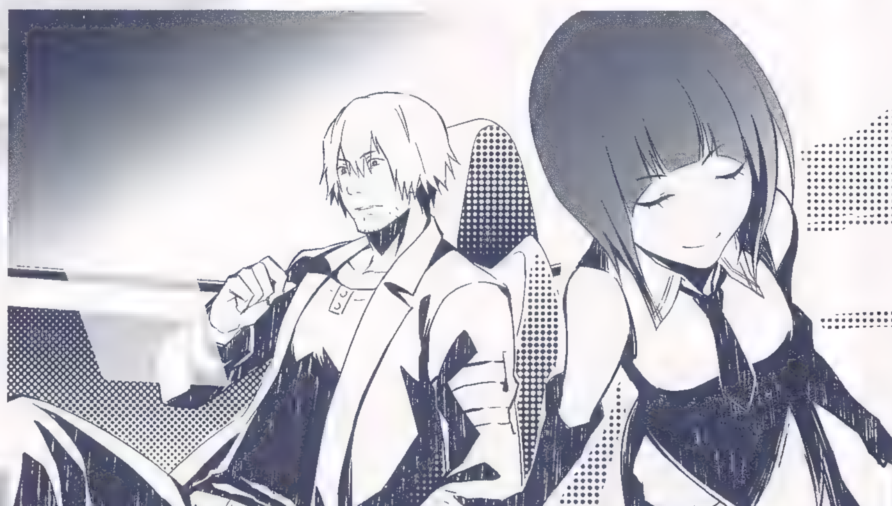
ディーラーはユルシュルの伏せたカードを穴が空くほど見つめ。

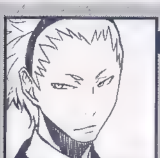
「フォールド」

消えそうな声でゲームから降りることを宣言した。ディーラーの心がへし折れた瞬間だった。

『お前さん、ホント人が悪いね……』

ジャイルズですらディーラーが気の毒になる。





Security guard

"警備員"

セイテノが"相棒"と呼ぶ、黒服の警備員。職業上、大柄な体格が多い警備員の中では目立たないが、体格以上に風格を感じさせる、無表情な男。

ディーラーの交代がアナウンスされた。
テーブルにやってきた新しいディーラーがユルシュルだけにそっと耳打ちする。
「お客様、すばらしい腕をお持ちですね」
「たまたまですわ」
そう謙遜して見せるが、ユルシュルは既に並のギャンブラーなら引退を考える額を稼いでいる。
「よろしければ、当店の『ナイン』をお客様にご紹介したいのですが」
その言葉を聞いて、ユルシュルは会心の笑みを浮かべた。
「喜んで」

■ディーラー控室

騒々しい空調の音が響く小部屋で、一人のディーラーが自前の情報端末を操作していた。制服の胸についた名札に書かれた文字はSetesh。旧世紀の神話、砂漠の民が崇めていた九大神の一柱だ。
セイテスは背後に気配を感じた。
「俺の出番か、相棒」
そう言って振り返る。誰が来たのか分かっていた。
「支配人直々のご指名だ」
相棒と呼ばれた大柄な男は簡潔に告げる。
「ったく。忙しい日だぜ。で、俺様の相手は？」
相棒は口をつぐんだままだ。
「オーケー。先入観で目を曇らせるなってことだろ」
相棒の口元がわずかにほころんだ。
セイテスは手を組んでバキバキと鳴らす。
「っとぉ、その前にヒトツ、やっとかねーといけない事があったんだ」
無造作に携帯端末を掴むと、セイテスは短い指示を出した。

■ユーフォリア　ポーカールーム

ユーフォリアに在籍するディーラーの頂点に立つのはナインの名前で呼ばれる九人の凄腕だ。セイテスはナインのうち三人を負かし、ユーフォリア史上、最速でナインの地位を得たディーラーだった。
ナインが相手にするのはハイローラーか、カジノに損害を与えかねない人物か、両極端のどちらかだ。
大勢のギャラリーが囲む中、ユルシュルの前に、セイテスが現れた。
「楽しんでるかい？　お客さん。俺がもっと楽しいコト、教えてやるぜ」
ディーラーにあるまじき尊大な態度に、ユルシュルは微笑でこたえる。同じ側の人間だと感じとった。
セイテスが新品のカードの封を切る。
ゲームが始まる寸前に、ジャイルズの声が耳の中で弾けた。
『来たぞ！　ついに監視カメラを切りやがった。ユルシュル、計画を進め……』
『計画は進めない』
ユルシュルは断言口調で通信する。
『ちょっと待て。お前まさか……』
『コンガキのクソ生意気なツラ見たら、へこましてやりたなったわ』
ユルシュルの中で快感とともに凶悪な気持ちが芽生えていた。
『……勘弁してくれよぉ』
ジャイルズの情けない声は聞こえないふりだ。
「さぁ、楽しませてちょうだい」
ユルシュルの言葉を聞いてセイテスは憎らしい笑みを浮かべた。
セイテスがカードを配り、ゲームが始まった。
セイテスはポーカーフェイスとは無縁のディーラーだ。くるくると表情が変わり、軽口をたたく。だが、何を考えているか読めない。
「ハッ、派手にいこうぜぇ！」
その物言いとは逆に、セイテスのプレイングは堅い。ユルシュルにいい手が来たときに降りる。勝負すると思えば、少しだけ良い手で勝つ。
ナインの一人だけのことはある。ユルシュルは内心で舌を巻いた。勝負の流れがセイテスに引き寄せられていくのが分かる。少しでも流れにあらがうため、ユルシュルはアンティを増やした。
セイテスはヒュッと口笛を吹いた。
「いい判断だ。……俺はな、思うんだ、状況分析と読みあい、カードってのは頭の格闘技じゃねぇかな、と」
「格闘技？」
「そうだな……例えば、ランダー同士の戦闘。あれも頭次第だろ？」
「生憎、ランダーのことはよくわからないの」
とぼけるユルシュルに、セイテスは冷ややかな視線を向けた。
「ブッてんじゃねぇよハイランダー？」
ユルシュルの芝居が一瞬だけほどけた。ギラリとした光が瞳に宿る。
セイテスは薄笑いを浮かべている。
『いい加減にしろユルシュル。任務のことを忘れたのか？
ここは適当に切り上げろ。警備員たちの方にも動きがある……』
耳の奥でジャイルズが警告をわめく。
『やかましわボケ！　あたしのメンツに賭けてこンクソガキ泣かしたる！』
『お前さんねぇ……』
あまりの物言いに、ジャイルズは言葉を失ったがユルシュルは気にせずカードに触れる。
オープンした手札はQのワンペア。セイテスはKのワンペア。敗北だ。
ユルシュルは流れを引き寄せられないまま負け続けた。一財産あった軍資金も底をつきかけている。
それでもユルシュルは攻めの姿勢を崩さない。さらに掛け金を上げる。
「レイズ」
ユルシュルは残ったチップのほとんどを、吐き出した。
セイテスは手札をオープン。9のスリーカード。こういうときに限ってポーカーフェイスだ。
「残念だわ」
ゆっくりとユルシュルは手札をオープンしていく。
「だって、一番いい手じゃないもの」
輝くような笑顔で見せた手札はハートの23456。ストレートフラッシュ。倍率は50倍だ。
負けた額を一撃で取り返したユルシュルに、観客が歓声をあげた。
「ヒャーッハッハ！　やるねぇ。面白ぇ！」
セイテスはユルシュルを素直に賞賛した。
手札の交換が無い場合、ストレートフラッシュができる確率は、およそ7万回に1度。ユーフォリアの規模のカジノでも週に1度、出るかでないかだ。
イカサマをしているのは間違いないが、それはお互い様だ。セイテスもそれなりにカードを操作していた。
セイテスには自分のテーブルで起こるどんなイカサマも見抜く自信があった。
見抜けなかったのは止めの一撃を仕込んでいたからだ。意識が仕込みに移った瞬間につけこんで、イカサマを仕掛けてきたのだ。
「楽しくなってきたところだ。まだ続けるだろ？」
セイテスはユルシュルを見る目を改めていた。
「もちろん」
それはユルシュルも同じだ。
互いの心中は、好敵手に出会えた興奮に沸き立っている。
セイテスがカードのシャッフルを終えたとき、部屋の入り口からぞろぞろと黒服の群がやってくるのが見えた。警備員を引き連れた支配人だ。
セイテスは舌打ちした。
「ちっ、これからだってのに……野暮すぎるぜ！　後にしろよぉ」
セイテスに構わず支配人はユルシュルに近づくと、カード・テーブルの上に写真をのせた。
「お客様、これをご覧いただきたいのですが」
写真の中のユルシュルは、目が蛍光色に輝いて見える。特殊なフィルタで撮影された、網膜投影コンタクトレンズが作動している証拠写真だ。
ユルシュルは顔色ひとつ変えず写真を真っ二つに引き裂いた。
「これで証拠のつもり？」
ゆっくりと立ち上がったユルシュルは臆することなく支配人をみつめた。
「笑わせるわね。貴方たちではお話になりません。ここのオーナーは誰？」
「いい加減にしろ！」
警備員がユルシュルにつかみかかろうとするが、支配人がそれを止めた。
「わかりました。それではオーナールームでお話を伺いましょう」
「初めからそうすればいいのよ」
ユルシュルは余裕の笑みを浮かべる。
「お連れしろ」
二人の屈強な警備員に挟まれて連れ去られるユルシュルにセイテスが声をかけた。
「おい。次会ったとき……決着、つけようぜ」
ユルシュルは後ろ姿のまま手を振ってそれに応えた。

■ユーフォリア　外周通路

「あの人カツラだよ」
無邪気に口走ったリズの口を、アーネチカがあわててふさいだ。
「そんなこと言っちゃダメでしょ！」
小声でリズを叱ると、いかにもな髪型の男性客に頭を下げる。
「その人じゃないし」
「え？」
「さっきの女の人。黒髪のカツラの下、金髪だったよ」
ポーカールームから警備員に連行されていった女性のことだ。
恥ずかしさと面目無さに、アーネチカは顔から火がでそうになる。いまさら男性客に謝るとしても微妙すぎる。
「め、目がいいわね。あんなに離れてたのに」
怒るわけにもいかず、アーネチカがそう言うと、リズは得意満面の笑みになった。
「手術でモッフルくんみたいなキレイでよく見える目にしてもらったの」
リズはたしかに綺麗な瞳をしている。
少し前、病気で失明寸前だったところ、手術で回復したそうだ。
そんな話をしていると、浮かない顔でミカが戻ってきた。
「さっきの刑事さんに何か言われたの？」

リズが珍しく気を回す。
「なんでもないよ。リズはやさしいね」
ミカがそっとリズの頭をなでた。
「それじゃ、早くモッフルくんを見つけにいこうか」

■ポーカールーム

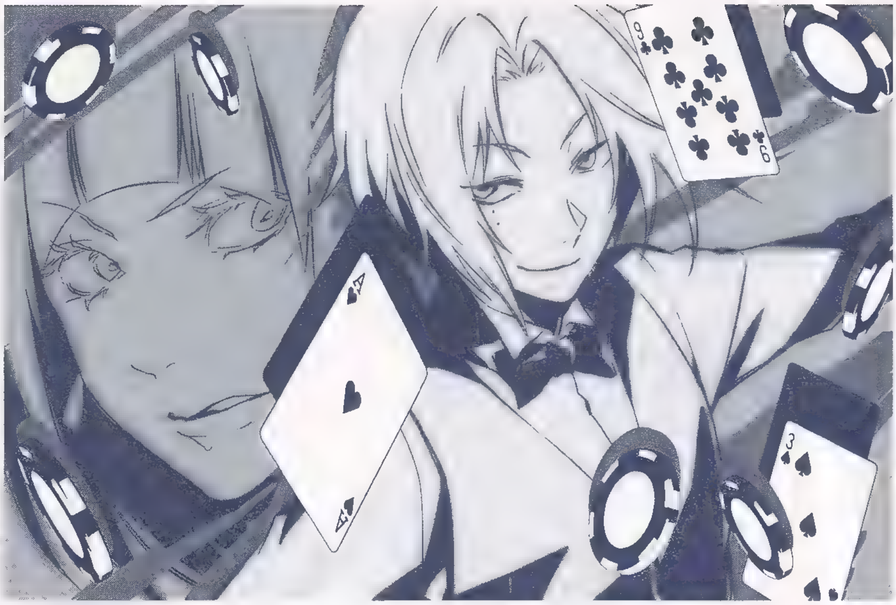
周囲の客にユルシュルのイカサマ騒動を謝罪していた支配人ガス・ヴァン・ジバルディのもとに、大柄な警備員が近づいてきた。セイテスに相棒と呼ばれていた男だ。
「支配人。そろそろお時間です」
「分かっている」
ガスは苛立たしげに答えると警備員たちを引き連れエレベーターに乗り込んだ。
大柄な男がエレベーターのボタンを押す。行く先はホテルフロアだ。

■従業員フロア

オーナールームへと引き返していたG.S.O.の捜査官アレッサンドロ・ジラルディーノは、ふと違和感を覚え立ち止まった。
カジノフロアにいた、妙な客たちが移動している。人工人間の違法パーツ売買に手を染めていたオペラ系子会社の元重役もその一人だ。
元重役がエレベーターに乗り込むことを確認したアレッサンドロは停止した階を記憶し、自分も別のエレベーターに乗り込む。
脳裏をちらりとジャスパーの事がよぎった。
「仕方あるまい……ジャスパー、そっちは任せたぞ」

■オーナールーム

『こいつら隙だらけやなぁ』
ユルシュルの両脇を挟む警備員二人は完全にユルシュルをナメていた。女一人どうとでもなると考えているのが態度に出ている。
『結局強硬手段かよ。ま、監視カメラは俺の手の中だ。後は頼むぞユルシュル』
ジャイルズの言葉をユルシュルは控えめな交戦許可と受け取った。
『まかせとき』
無発声でそう答えて機を伺う。イカサマでも何でも、大事なのはタイミングだ。
オーナールームの前に到着すると、右側の警備員が扉に手を触れ生体認証で開錠した。
開き始めた扉に二人の警備員の意識が移った瞬間、ユルシュルは動いた。
左の警備員を足払いすると同時に、ぶら下げていた拳銃を抜き取り、バックハンドで、右の警備員の背中、腎臓のあたりに銃把(グリップ)をたたき込む。その勢いのまま一回転。地面に転がった警備員の腹を躊躇なく蹴りとばす。
瞬きほどの時間で二人をブチのめしたユルシュルは流れる動作で、オーナールームに突入。
オーナーに素早く拳銃をつきつける。
ここまでは完璧だった。
誤算だったのは、室内に予想外の人物がいたこと。G.S.O.捜査官のメガネくんだ。
メガネくんは半ば自動的に銃を抜いた。
秘技、ガーターピストル！
心の中だけで叫んで、ガーターベルトに挟んでいたとっておきの護身用拳銃を引き抜く。二丁拳銃になったユルシュルは、オーナーのジョゼフとメガネくんに銃をつきつけ、メガネくんから銃をつきつけられていた。



アドレナリンが盛大に放出されるのが分かる。冷たくて熱い独特の感覚。
「ハーイ、また会えたわねチェリーボーイ♪」
ユルシュルは楽しくてたまらない。
「チェリー？　君は……？」
間の抜けた声を出すメガネくんにとびきりの笑顔を向けた。
「鉛のチップを喰らうのは、どの間抜けかしら。　この賭け、乗るの？　降りるの(レイズ・オア・フォールド？)？」
メガネくんがゆっくりと口を開いた。
「バカな真似はやめるんだ。ボクはジャスパー・ヒルキット・本郷。G.S.O.の捜査官だ……」
ユルシュルはジャスパーの時間稼ぎを打ちきって言う。
「レイズ・オア・フォールド？」
本気の証拠に少しだけ、銃のトリガーに力をこめる。これで伝わるはずだ。
「お手上げ(レイズ)だ」
ジャスパーはゆっくりと、手をあげる。
オッケー伝わった。
ジャスパーが床に放った銃を蹴り飛ばす。
民間人であるオーナーがいる以上、G.S.O.は強攻策をとれないというわけだ。
「物わかりいい男は好きよ。それじゃ、ご褒美に犯罪者をプレゼント。あ、モチろん、ワタシ以外のね」
「何の事だ？」
本郷は興味を引かれている。
「も、目的は何だ、金か？」
そこに放心状態だったオーナーが割り込んできた。ユルシュルはオーナーの頬に銃口で触れる。
「なぁなぁ、オッサン！　案内してほしい所、あんねんけど♪」

■駐車場

「上出来だ、ユルシュル。これでセキュリティは丸裸、っと」
ユルシュルが受信したオーナーの「鍵」信号をジャイルズは解析した。これでユーフォリア内の全ロックをオーナー権限で解除することができる。文字通りのフリーアクセスだ。
「奴らにバレるまで、もって20分ってところだ。それまでにすべて済ませろ」
『上等！』
ユルシュルから心強い返事が返ってくる。
「あいつ……やりすぎなきゃいいんだけどね」
こちらから仕掛けたことで、すぐにこのバンの所在もばれるはずだ。ジャイルズはバンに仕掛けられた証拠隠滅用の爆薬と起爆装置を確認して車外に出た。

■ハイローラーズフロア
『ホール・オブ・フェイム』

何度トライしても開かなかった従業員通路への扉が、いきなり開いた。
「ようやく、私だってわかったのかしら」
驚きながらも嬉しそうにリズが言った。
不穏なものを感じながらも、ミカとアーネチカはリズに案内されるまま、モッフルくんのいる『子供部屋』のあるフロアに到着した。
そこはハイローラーたちを讃えるためのフロアだ。ふわりと、甘い花の匂いがする。派手さが取り払われた高級インテリアはカジノよりも美術館に近い。
子供部屋まであと少しの地点で、エレベーターホールから大勢の足音が近づいてきた。ミカとアーネチカは近くの部屋に身を隠す。そこは倉庫として使われている部屋のようだ。
アーネチカに手を引かれ倉庫に飛び込んだリズは、もう一度自分の意志で部屋を飛び出した。
「お父様!?」
リズの視界に飛び込んできたのは、父であるジョゼフの姿だった。電磁拘束手錠をかけられている。
「リズ！」
そう叫んだジョゼフの後ろから男と女があらわれた。
一人はG.S.O.の捜査官。ジョゼフと同じように手錠がはめられている。もう一人は、ポーカールームで見かけた女性だ。今は黒髪のカツラをとり、金髪の地毛を見せている。
その女が声をあげた。
「リズちゃーん、出ておいで？　じゃないとパパの頭がパァン！　ってなっちゃうわよ？」
女はジョゼフのこめかみに銃をつきつけていた。
（つづく）



基板も大型機械も高く買います！新作・中古取扱っております。是非お問合せ下さい！
Arcade Software+Hardware
マックジャパン
Mak Japan
新作予約 〆切りまでにご連絡頂ければ 確実GET！
高価買取 基板1枚より即査定致します どこよりも高く！
中古予約 入荷時ご連絡でGET率大幅UP！ 1ヶ月間有効
新作・旧作・大型系など続々入荷中です！
大型機械売買も取扱い有！御一報下さい！
営業時間：平日11:00～19:00/土曜10:00～19:00/日祝10:00～18:00
個人様はもちろん業者様も大歓迎！
JR秋葉原駅より徒歩5分！ご来店お待ちしております！
【新作予約受付中】
発売中の商品もお問合せ下さい!!
Fate アンリミテッドコード
新品 コントロールBOX
JAMMAハーネス無料ご提供中！ 只今新品コントロールBOXをご購入頂くと標準のJAMMAハーネスをお付け致します!
AV7000 ¥27,300(税込)
唯一のセパレート型で周辺パーツが充実！
Σ9000TB（コントローラ部） ¥15,750(税込)
雷神 価格・機能共に初心者の方にオススメ！ ¥35,490(税込)
ボードマスター(ブラストパネル仕様) セガビデオ筐体のパネル部分を使用した本格派！ ¥50,400(税込)
周辺パーツ
☆AV7000・雷神用パーツ
☆RGB15pinケーブル・・・¥5,250(税込)
☆RGB21pinケーブル・・・¥3,670(税込)
☆CBケーブル(AV7000用)・¥2,620(税込)
☆S端子ケーブル・・・¥2,620(税込)
☆ビデオケーブル・・・¥1,260(税込)
☆カードコネクタ・・・・¥420(税込)
☆ボードマスター用パーツ
☆RGB21pinケーブル・・・¥3,670(税込)
☆カードコネクタ・・・・¥420(税込)
シューティングラブ。2007 オリジナルサウンドトラック
オリジナルサウンドトラック（CD×1） ブックレット×1
¥3,150(税込)
ハイパーフェイスワン オリジナルサウンドトラック
オリジナルサウンドトラック（CD×2） DVD×1 ブックレット×1
¥4,520(税込)
攻略DVD
攻略DVD×1 CD×1 ブックレット×1
¥6,090(税込)
¥9,240(税込)
¥6,090(税込)
¥6,090(税込)
お問合せ
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-14-6 恵光ビル5F
TEL 03-3255-0737（代）
FAX 03-3255-0738 お待ちしております！
Web & E-mail
makjp@mak-jp.com
最新ストックリストは毎週火曜日更新です！
http://www.mak-jp.com
「最新ストックリスト」はお客様ご自身でも取出可能です！
※お手持ちのFAXの「ポーリング機能」を使って24時間いつでも取り出し可能です！
（ポーリング機能がない機種ではご利用できません。話中の場合は時間をずらしてご利用下さい。下記は操作の一例です。実際にお持ちのFAXの説明書等ご参照の上操作方法に従って下さい。）
❶お手元のファックスのポーリング受信ボタンなど（機能ボタン等）を押します。
❷03-3255-0738をダイヤルして回線が繋がりましたらスタートボタン等を押します。
❸あとは自動的に受信完了！情報料は無料です。
毎週火曜日更新です！！
秋葉原中央通沿いで大変便利です！
マックジャパン（恵光ビル5F）
↑至お茶の水
セガゲームセンター
総武線
メッセサンオー
UFJ銀行
蔵前橋通り
中央通り
銀座線末広町駅
ドン・キホーテ
電気街口
JR秋葉原駅
JR山手線
至神田
至上野



映画を原作としたゲームを紹介した究極の"シネマゲーム研究読本"!!
GAMESIDE BOOKS
シネマゲーム研究読本
ゲームになった映画たち 完全版
収録タイトル300以上！
ゲームになった映画たち 完全版
ジャンクハンター吉田：著
AB判／256ページ 2310円（税込）
ISBN 978-4-89637-354-7
2011年3月31日発売予定
ちっちゃな薄幸天使と生粋オタゲーマー姉ちゃんのちょっぴり(?)マニアな日常物語！
ハニエルですぅ
ルイさんを幸せにするのがお仕事なのですよぉ☆
……
何やってんですか？
迷宮組曲で連射測定を
時計も見ずに正確に10秒間百六十発打てるかどうか自分自身に挑戦する遊び…
ルイさんは変わった性癖をお持ちのゲーマーさんです
2011年3月20日発売予定
ピコッとハニエル1
著者：久松ゆのみ
A5判／136ページ／990円（税込）／ISBN 978-4-89637-362-2
詳しくは特設サイトへ http://mangag.com/picohani/
発行：株式会社 マイクロマガジン社 http://www.microgroup.co.jp/mm/
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7ヨドコウビル TEL:03-3206-1641（販売営業部）
購入方法：ご注文の際はお近くの書店にて「タイトル」「冊数」「住所・氏名・電話番号」をお申し出ください。
お届けまでの日数は書店によって異なります。注文時にご確認ください。
GAMESIDE BOOKS ゲームサイドブックス
micro COMICS マイクロマガジン・コミックス



取材こぼれ話

ガレージキットとは、一言で言うと「手作りの模型」のこと。今回取材した「ワンフェス」のHPでの説明によると、1980年ごろに始まった文化で、既存のプラモデルに飽き足らず、自分たちのニーズやクオリティにこだわるマニアたちが「無いものは自分たちで作ろう」と始めたものだという。そんな成り立ちから、大手企業が生産・販売する商品にはありえない、マニアックなキャラクターのモデルもガレージキットなら手に入ることもあるのだ。造形ファンの人たちの模型を愛する精神がガレージキット文化を支えているのだね。



※レジン注型とは、ガレージキットの素材である無発砲ポリウレタン樹脂を型に注入する製法のこと。

※R C BERGのキットは、パーツにあらかじめ色が付いている商品が多いが、一般的には単色成型の製品が多い。

取材こぼれ話

ワンフェス（正式名称は「ワンダーフェスティバル」）は、ガレージキットの展示販売のイベントとして始まったイベント。主催は有名なガレージキットメーカーの海洋堂だ。会場ではプロ・アマの隔たりなく模型好きの個人・サークルが、腕を奮って作った自分たちの作品を持ち込んでいる。このイベント最大の特徴は「当日版権」というシステム。展示販売するキャラクター版権の許諾を、主催者を通じて「ワンフェスの日に限ってOK」という形で受けられるというもの。出展者にとっては壁の高い版権元の企業さんとのやり取りが減り、キャラクター関連の造形物が容易に扱えるのがポイントなのだ。



取材こぼれ話
ワンフェスではガレージキットに限らず、ホビーにまつわる実演や販売をする個人・サークルも数多く出展。また、ガレージキットや玩具・ゲームメーカーなどの企業ブースもあり、いまや、一大ホビーイベントとして定着している。毎年2月と8月に千葉県の幕張メッセで開催している。今回のマンガのように、アーケードゲームにまつわるガレージキットを扱うサークルさんも多いから、ゲームファンにもオススメだよ。
公式HPはコチラ!→http://www.kaiyodo.co.jp/wf/index.html



葉生田采丸先生のHP
「必殺ニョー国」はこちら→http://bamyuuda.web.fc2.com/

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第20回

弊誌Geek編集長のコラム。「10年を振り返ると、常にギリギリの綱渡りで来ていたように思うものの、がむしゃらに走り続けてさえいれば何とかなった当時の恵まれた状況に気づかなかった」とは、少し自己陶酔の入った本人談。失って初めて大切さに気づくことは多いですね。

弊誌10周年振り返り

（振り返ると道が出来ていた）

今年度は弊社創立10周年の年でした。その締めくくりとして、3月12日（土）から3月13日（日）にかけ「eb!フェス2011～10周年感謝祭～」を東京・秋葉原で開催します。万障お繰り合わせの上ご参加ください。

弊誌が創刊したのが2000年の4月28日。エンターブレインがアスキーから分社化することで設立したのが2000年の4月1日。アルカディアはその前身となる不定期刊行物扱いの号が3号分あり、そのVol.1は1999年12月8日に刊行されていますが、定期刊行物化後のアルカディアとエンターブレインとは、おおよそ歩みを共にしてきたといえます。

弊社の10年は弊誌の10年でもあり、振り返ると感慨深いものがあります。

創刊当時の誌面は、弊誌のWebページにある刊行リスト（※）からも垣間見ることができます。時間があったら一度ご覧ください。

「ギルティギアゼクス」、「プロギアの嵐」、「斑鳩」。創刊号の掲載タイトルをいくつか挙げると当時の様相を走馬灯のように思い出します。セガの「スターウォーズ」なんてのもありましたねぇ。

本誌の定価はびっくり580円。200ページもあります。この号に掲載されているアーケードゲームは35タイトル。

改めて原点を見詰め直すと、この10年での「変容」を痛いほど分からされます。

連載コーナーでは「彩京刑事」は涙無くしては見られません。もうあの彩京は戻ってきません。山田さん、広報娘。サカモトさんは今何をなされてるんでしょうか。

「初心者Step Up☆列伝 第1弾～慎之助the シューティングスター」と名物広告「そんなんアリカ」の存在にも万感が去来します。「ARCADER・NEO」。基板系の記事は人気が上がらずやめましたが、今のアルカディアには無いマニアックさを醸していましたね。少しはプラスになっていたでしょうか。

「Rescue Emulator!」というエミュレータを紹介するコーナーもありました。今冷静になって考えると、気が触れていたとしか思えません。最終的に某メーカーさんに怒られてハッと我に返り、やめることになります。

「BEAT MAXIMUM」は、何と創刊号からありました。10年続いたわけですね。

今振り返ると、アルカディア創刊の2000年前後には、この10年のアーケードゲームの流れを作った作品が数々生まれています。

「格ゲーはオワコン」と囃し立てられ火が消えようとしていた2D格闘ゲームに喝を入れた2000年の「ギルティギアゼクス」。カードシステムと携帯電話連携機能を導入した2001年登場の「Virtua Fighter4」、そしてカード排出を実現した2002年登場の「WCCF」。それから約10年、随分遠くまできたものです。面白いアーケードゲームが存在し続ける限り支えていきたい。10年目の所感として創刊時の初期衝動を再確認しつつ、今回は筆を置きたいと思います。

（※）http://www.arcadiamagazine.com/cgi-bin/product_list.cgi

杉田 哲朗
1970年代にアーケードゲームをプレイし始めた、古参ゲーマーのなれの果て。ゲーメストからの古参勢。アルカディアの10年（4月で創刊11周年ですが）を思うと、最近センチメンタルな気分になる。

COLOPHON —奥付—

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

EDITOR's NOTE

●3月2日に『スパⅣ AE』と『ブレイブルー CSⅡ』のムックが同時発売となります。担当入魂の2冊ですので、書店でお見かけの際は何とぞよしなに。日数の少ない2月進行、ムック2冊、そしてAOUショーと、かなりの強行軍となりました。スタッフのみなさんお疲れさまでした。（杉田）

●今号のシンドウ担当ページはインタビューや取材などが充実してて、いつにも増して楽しかったです。その分、本誌＋ムックの作業で地獄を見た気がしなくもないですが……。それもなんとか無事に終われそうでなによりです。人間、ヤレそうな気がする時は、ヤレる！　ってことですね。（シンドウ）

●当初はクロニクルモード攻略の予定でしたが、想定以上にオリジナルモードとカウンターで悩んでいる人が多いようなので、ポイントを絞ったオリジナル＋α攻略に変更。クリアできるようになってからが面白くなるので、試してみてください。あ、『ダライアスバースト アナザークロニクル』のことですよ。（しもでん）

●アルカディアモバイル大往生から大鳥居S社に潜り込みダラけバーストしてたのですが、この度は赤紙を受けて帰って来た者ですがコンニチハ。約二年ぶりですよ。二年もあったらKOF'95がKOF'97になります。やよいが74になって千早が72のままです。せちがれえ。（やまーだー：蟹風味）

●AOU2011、皆さん行ったかな？　天気はあいにく……というか風がすげーわ前日は吹きっさらしで寒いわ大変でした。しかも本誌とムックの校了日にピタで重ねるというテクい進行（笑）、つか笑ってる場合では無いわけだが……慶二殿、わじ、じぬのがな!?（またこのネタwのitakyo大虎）

●『ラブプラス』がゲームセンターに来るなら、マナカのカレシとして、全力で通わざるを得ない。思い出フォトカードがまず第一の目標です！　今月の読者プレゼントのポップ、超・素晴らしいです！　そして、今月は顔出しが多くてすみません……。見苦しい姿をお見せして、申し訳ない！（よるよる）

●ハクオロの技で呼び出されてる（P034参照）ってことは、アルルゥがまさかのプレイヤーキャラ落選!?　いや、まだ決まったわけじゃ……ない……はず（泣）。あ、『スパⅣ』と『BBCSⅡ』のムック、どちらも3月2日発売なのでヨロシクです。『BBCSⅡ』の方はまだ作っている最中ですが……。（河野）

●今月は昔から憧れの某声優さんに取材ができ、感無量です！　うれしすぎて原稿料などいらな……いや要る！　その人のCD買い込む（冷静）。声優さんほか、アニメなどとの接点も昨今のアーケード作品に増えていますね。併せて楽しむと、また別の面白さが！（ちくわ＠千早律子あずさは俺の神）

●最近の『WCCF』ではU－5でサブにレアカードを置いて楽しんでます。前半はビジャ&トーレスの2トップ、後半からはルーニー＆C・ロナウド&ラウルを出して、キングオブフットボールを守備目的で使って相手を圧殺します。我ながら嫌みな陣容でメンゴ！　あと最近宮市が自分似で驚いた。（松D）

●最近リフレクとjubeatばかりプレイしていたので、ギタドラXG2の取材でてんやわんや。やはりXGシリーズは難しい……と思いつつも、新搭載のグループ機能が面白い。いろんな人たちとグループを組めば、きっと遠方でも距離を感じさせないコミュニケーションが取れるはず。（飛鳥）

●担当していたムック『スパⅣ AE 鍛錬の書』作業が完了。『スパⅣ AE』ファンの皆様、長らくお待たせしました！　では、私はゲセに引き篭もるから……とはいかないのが現実。引き続き本誌校了作業がヨーイドン。『BBCSⅡ』ムックもあと一息！　千本ノックを受けてる気分!?　がんばりますヨ（ヤエ）

●皆様はじめまして。先月号からちょいちょいとお仕事させていただいております。ジョナと申します。今回担当させていただいたQMA 8特集はいかがでしたか。ピックアップキャラは僕のゴリ押しで決定しました（笑）。これからも尽力していきますので、どうかよろしくお願いします。（ジョナ）

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■総編集長　猿渡 雅史
■編集長　杉田 哲朗
■副編集長　霜田 和人
■デスク　伊丹 恭／河野 淳一
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／山田 卓司
■編集協力　age／飛鳥／伊勢猫／ウメハラ／大野篤志（スプロケ）／カイゼルちくわ／がーくん／KYO／KZA／げっつ☆先生／ケンちゃん／ジョナ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／伝説のオタク／永川成基／ハナダ／fan114／藤野俊昭／松浦恵介／マンモス丸谷／モリカワ／ロケット／よるよる
■ハイスコア協力　藤原 城嗣
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　IKa／いちみやひろし／鈴平ひろ／曽我部修司／葉生田采丸／春人／八木ゆかり／憂／幸宮チノ／ワンカップP
■業務部　青木 孝道／中井 優一
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／中村 宣忠
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■企画宣伝　松永 智史／田代 靖裕
■編集総務　須藤 史紀／時田 寛子
■放送局プロジェクト　兎束 龍憲
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く 12:00 ～ 17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。



NOTICE —次号予告—

to the reader

※内容は予告無く変更になる場合があります。

次号の特集は

強くなるための極意に終わりはない！

SUPER STREET FIGHTER ⅣARCADE EDITION

まだまだ攻略満載！

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ

そのほか攻略、新作情報、強力連載陣にも目が離せない！

AQUAPAZZA、鉄拳タッグトーナメント2、GuitarFreaksXG2 Groove to Live ほか

NEXT NUMBER 2011年5月号は

2011年3月30日（水）発売予定　定価980円（税込）

CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿宛先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2009@arcadiamagazine.com
■BEAT MAXIMUM
beatraizing2009@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

6月号/3月16日（水）必着
7月号/4月18日（月）必着
8月号/5月16日（月）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに！

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog（ARCADIAブログ アーケード魂）
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/

月刊アルカディア3月号［No.131］ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.131
第12巻 第4号 通巻第131号 平成22年2月28日発行・発売（毎月1回30日発行）雑誌11447-04
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555（代表）
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
e-mail：arcadia-contact@arcadiamagazine.com

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は003ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は目次の該当掲載タイトルの最後に記載された［番号］を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

ARCADIA No.131

アンケートはがき

003ページに掲載された、記事番号を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　〕

Q5. ゲームセンターで開催されるイベントに興味はありますか?

A5. □ある　□ない

その理由〔　〕

Q6. Q5.で「ある」と答えた方はどんな内容のイベントに行きたいですか?

A6. □格闘ゲームの大会　□シューティングの大会　□スコアアタック大会　□トークショー　□特定ゲームのフリープレイ　□そのほか〔　〕

Q7. 最近購入したアーケードゲームの攻略本がありましたら教えてください

A7. 書名〔　〕出版社〔　〕

Q8. 3月12～13日開催の「eb!フェス2001～10周年記念感謝祭～」には興味がありますか?

A8. □行く予定　□ある　□どちらともいえない　□ない

その理由〔　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9.〔　〕ページ　〔　〕さんの投稿

自由欄〔　〕都 道 府 県　P.N〔　〕

※当アンケートはがきの質問＆自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払郵便

麹町支店承認

7466

差出有効期限
平成25年1月
30日まで
（郵便切手不要）

郵便はがき

102-8790

483

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

ARCADIA編集部
アルカディア No.131 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　　年　　月　　日	電話　　（　　　）			
住所	□□□-□□□□　　都道府県　　市郡区				

※プレゼント番号は P005 参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A10. □書店 □eb 雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト
□前号も購入している □そのほか（　　　　　　　　　　　　　　）

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A11.

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A12. □Wii □ニンテンドーDS（Lite、i、LL含む） □プレイステーション3
□プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360
□そのほか（　　　　　　　　　　） □家庭用ゲーム機は持ってない

Q13. アーケードからの家庭用移植タイトルを購入、プレイしていますか？

A13. □YES □NO
最近購入したタイトル（　　　　　　　　　　　　　　　　）

エンターブレイン設立10周年の記念イベント開催!!

eb!フェス2011 ～10周年感謝祭～

エンターブレインからユーザーへの10年分の感謝を込めて、秋葉原で記念イベントが行なわれるぞ! イベントは各編集部の展示ブースや、グッズや書籍の物販。ゲストを交えたステージやサイン会など、盛りだくさんの内容だ!!



アルカディアブースでは『鉄拳タッグトーナメント2』、『AQUAPAZZA』の試遊台が稼働決定!!

イベント概要

期間 2011年3月12日(土)～13日(日) ともに10:00～18:00

場所 ベルサール秋葉原 B1・1・2F ＋ 秋葉原UDX

入場無料

最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/10th/ebfes/を見てね!!

詳細なデータ資料を網羅した『エアバースト』攻略本登場!!



本書だけの特典! 「キャラクターアイテム」スペシャルコードを封入!!

アーケードに新風を巻き起こした、多人数対戦ゲームの最新作『ボーダーブレイク エアバースト』をムック化! システムや兵装ごとの詳細な解説をはじめ、施設や攻略ポイントがひと目で分かるマップ攻略、各種武器・パーツデータなど読み応え十分の一冊!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.81

ボーダーブレイク エアバースト テクニカルマニュアル

好評発売中!! 定価 1,580円

『WCCF』イヤーブックが特製カード付きで登場!



本書だけの特典! 付録はファン必携の「EXカード」!

年に一度の『WCCF』イヤーブックが、今冬も発売! 注目は選手カードコメント。この本でしか読めないスペシャル情報が満載だ!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.82

WCCF IC 2009-2010 yearbook

好評発売中!! 定価 1,600円

eb! enterbrain　enterbrain mook

セガの話題作 2タイトルがムックで絶賛発売中!!

発行：株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555 (代表)
発売：角川グループパブリッシング

カスタマーサポート
☎0570-060-555 (土日祝祭日を除く 12:00～17:00)
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten (エビテン)
http://enten.jp/eb-store/



月刊アルカディア
No.131
発売元／株式会社角川グループパブリッシング　〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan　凸版印刷

雑誌 11447−04

4910114470414
00933